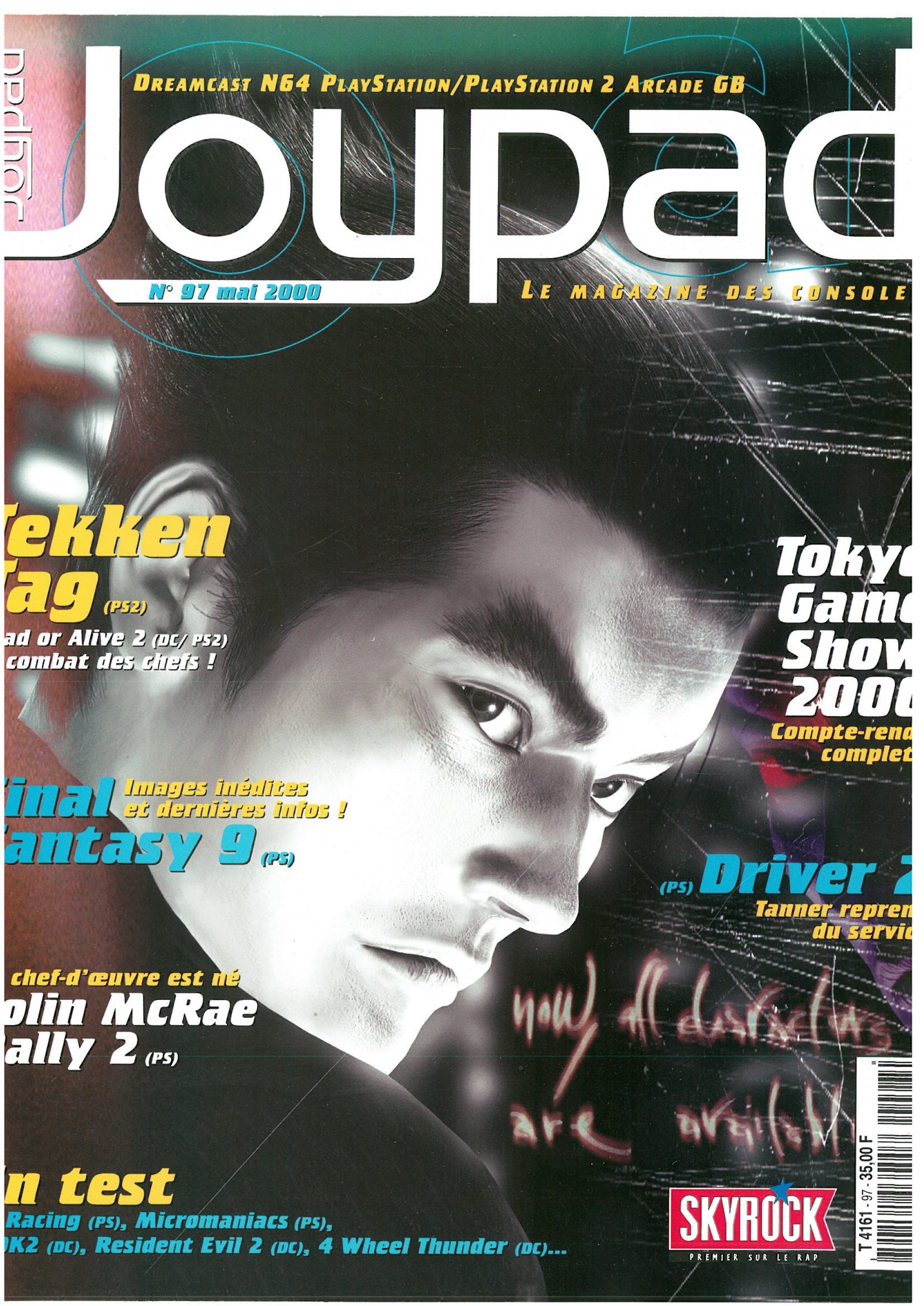


Joypad
DREAMCAST N64 PLAYSTATION/PLAYSTATION 2 ARCADE GB
Joypad
N° 97 mai 2000
LE MAGAZINE DES CONSOLE
ekken
ag (PS2)
ad or Alive 2 (DC/ PS2)
combat des chefs !
Tokyo
Gam
Show
2000
Compte-rend
complet
inal
Images inédites
et dernières infos !
antasy 9 (PS)
(PS) Driver 2
Tanner repren
du servic
chef-d'œuvre est né
olin McRae
ally 2 (PS)
n test
Racing (PS), Micromaniacs (PS),
K2 (DC), Resident Evil 2 (DC), 4 Wheel Thunder (DC)...
SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP
T 4161 - 97 - 35,00 F



PlayStation

PAL

Ronaldo V-FOOTBALL

INFOGRAMES

PlayStation

COUP D'ENVOI EN MAI

INFOGRAMES

PlayStation

www.ronaldo-v-football.com

www.fr.infogrames.com



A la baisse

Indiscutablement, la tendance de ce mois de mai sera à la baisse. L'événement aux Etats-Unis tout d'abord, avec l'audacieuse démarche de Sega qui offre la Dreamcast à tous ceux prenant un abonnement Seganet. Le parallèle avec le marché de la téléphonie est évident. Souhaitons à Sega une réussite équivalente car le constructeur, avec cette initiative agressive, accompagnée de sorties de jeux de qualité, pourrait bien en surprendre plus d'un. En France, la baisse concerne pour le moment le prix des jeux PlayStation. Des jeux neufs vendus moins de 300 francs désormais, à de rares exceptions près, et qui, pour certains, approcheront carrément les 200 F (MediEvil 2 : 199 F !). On soulignera à ce propos l'heureuse initiative d'Ubi Soft qui, pour son dernier titre de F1 (testé dans ce numéro), propose son jeu à 219 francs. On pourrait s'interroger sur le pourquoi de cette baisse de prix. On pourrait aussi regretter qu'elle n'arrive que maintenant, alors qu'il eut été possible de baisser les tarifs dès la fin 1999. Ne boudons toutefois pas notre plaisir, les meilleurs jeux PlayStation 1 arriveront durant cette année 2000, et ils seront désormais beaucoup plus abordables. Espérons seulement que ce mouvement se généralisera d'ici la fin d'année, ou que les bonnes idées d'outre-Atlantique inspireront aussi les constructeurs européens.

T.S.R.

sommaire

La seconde vague de jeux PlayStation 2 aura retenu toute notre attention. Si vous n'êtes pas adepte de jeux de combat, passez toutefois votre chemin. De son côté, la Dreamcast revient de fort belle manière. Celle-ci aura étonné les joueurs du monde entier lors du dernier Tokyo Game Show. La PlayStation première du nom ne nous surprendra qu'au cours des prochains mois, l'actualité de ce numéro 97 étant particulièrement sans surprise chez Sony. Reste à attendre des titres comme Vagrant Story ou Final Fantasy 9. Enfin, la Nintendo 64 brille par son absence, Nintendo se concentrant visiblement sur sa gamme Game Boy, Pokémon en tête. Que reste-t-il aux joueurs N64 ? Clairement, pas grand-chose. A bon entendeur…

Joypad est édité par la société HDP au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social : 10, rue Thierry le Luron 92538 Levallois Perret Cedex
tél. : 01 41 34 87 75 fax : 01 41 34 87 99 tél. abonnements : 01 55 63 41 14
Siège de la rédaction : Immeuble Delta 124, rue Danton TSA 51004 92538 Levallois Perret Cedex
Gérante : Christine Lenoir
Directeur délégué adjoint : Pascal Traineau
Principal associé : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directrice de la publication : Christine Lenoir

LA REDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps / oscamps@club-internet.fr
Rédacteur en chef : Jean-François Morisse / morisse@club-internet.fr
Rédacteur en chef adjoint : Nourdine Nini / trazom@club-internet.fr
Correspondant permanent au Japon : François Hermellin
Secrétaire de rédaction : Cécile Lando
Correctrice : Viviane Fitas
Secrétaire : Laurence Geuffroy

Ont participé à ce numéro :
Edwige Nicot (SR), Christophe Delpierre (Chris), Grégoire Hellot (Greg), Jean Santoni (Willow), Grégory Szriftgiser (RaHaN), Kendy Ty (Kendy), François Tarrain (Elwood), Julien Chièze (Gollum), Karine Nitkiewicz (Karine), Julien Hubert (Julo), Xavier Brun (M. Brown) et Arnaud Chaudron.
Pour contacter la rédaction : redacpad@club-internet.fr
Numéro Promévente : 08.00.19.84.57

LA MAQUETTE
Directeur artistique : Christophe Gourdin assisté de Lionel Gey
Maquette : Catherine Branchut, Sonia Caron, Hervé Drouadène, Joseba Urruela, Yohan Meheu.
Correcteur photos : Stéphane Leclercq
Illustrateur : Pi XX

LA PUBLICITE
Directrice de publicité : Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25)
Directeur de clientèle : Antoine Tomas (01 41 34 86 93)
Chef de pub : Jean-François Feneux (01 41 34 88 33)
Assistante : Cécile-Marie Reye (01 41 34 87 28)

SERVICE PROMOTION
Promotion : Hélène Chemin
Abonnements Joypad BP2, 59718 Lille Cédex 9

Tarifs 1 an (11n°) France : 279 F, étranger bateau : 380 F
Tarif avion sur demande au 05 55 63 41 14

LE MINITEL
Service télématique 3615 Joypad Centre Serveur : Nudge Interactive
Animateur : El Fredo

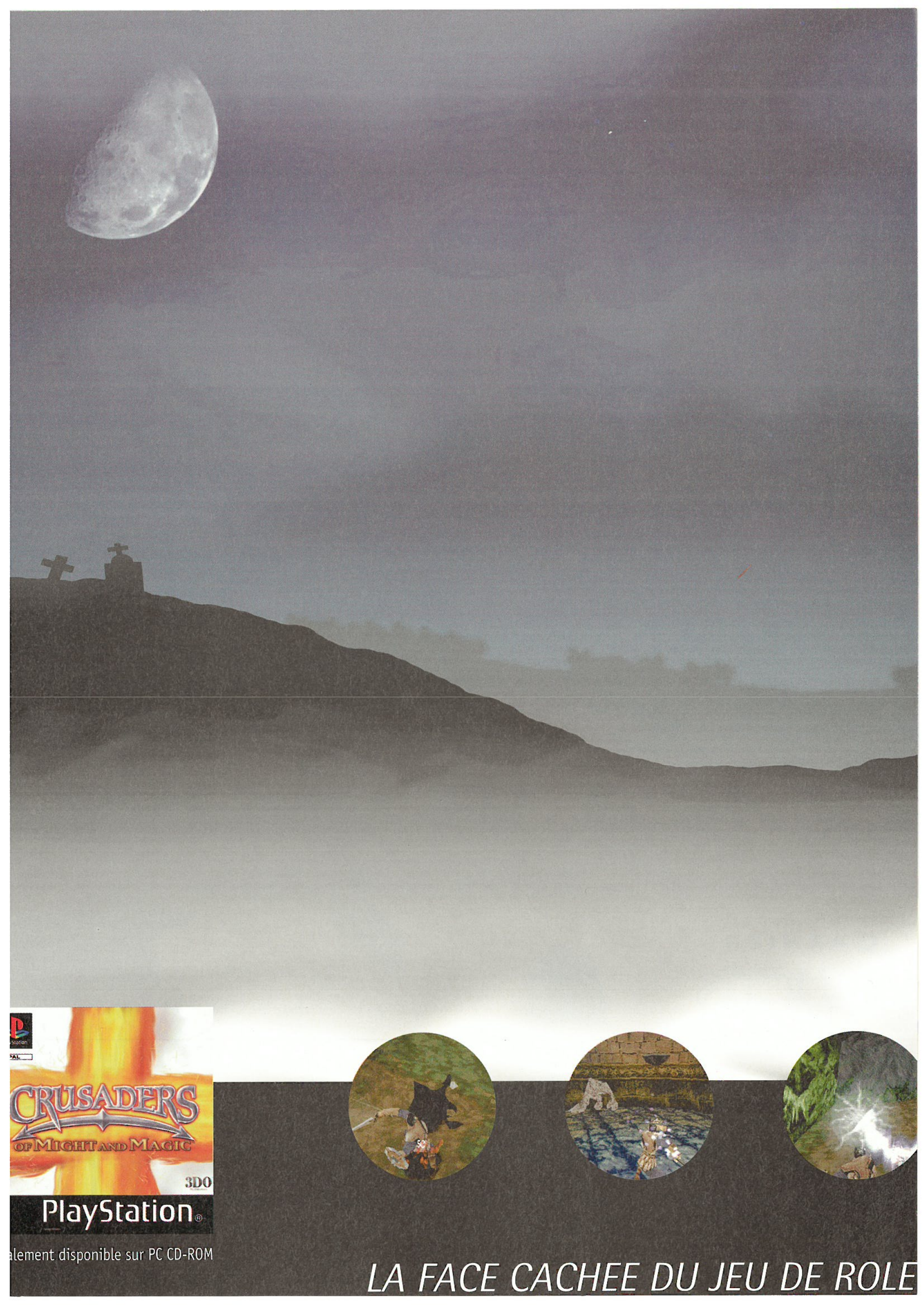
Photogravure : Champa, Compo Imprim
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G, et la Galiotte Prenant
Distribution presse : Transports Presse
Illustration de la couverture : Tekken Tag Tournament © Namco.

Commission paritaire : 73360

Ce numéro comporte un supplément sur les consoles nouvelle génération de 32 pages qui ne peut être vendu séparément, jeté sur la couverture.



JOYPAD 97 MAI 2000



CRUSADERS
OF MIGHT AND MAGIC
3DO
PlayStation
PAL
alement disponible sur PC CD-ROM
LA FACE CACHEE DU JEU DE ROLE

C'ETAIT UN HOMME DE LETTRES
MAIS LES TROLLS NE SAVENT PAS LIRE

Les intellectuels ont du souci à se faire. Ils ont cru un moment tenir le haut du pavé avec quelques grandes phrases, un peu de psychologie et une stratégie bien étudiée... Mais en fin de compte, dans ce monde de barbares et de magie, tout se décide au face-à-face, l'épée à la main.

Quoique... Bon, réfléchissez quand même avant de frapper.

L'univers de Might and Magic, enfin sur PlayStation.



3DO

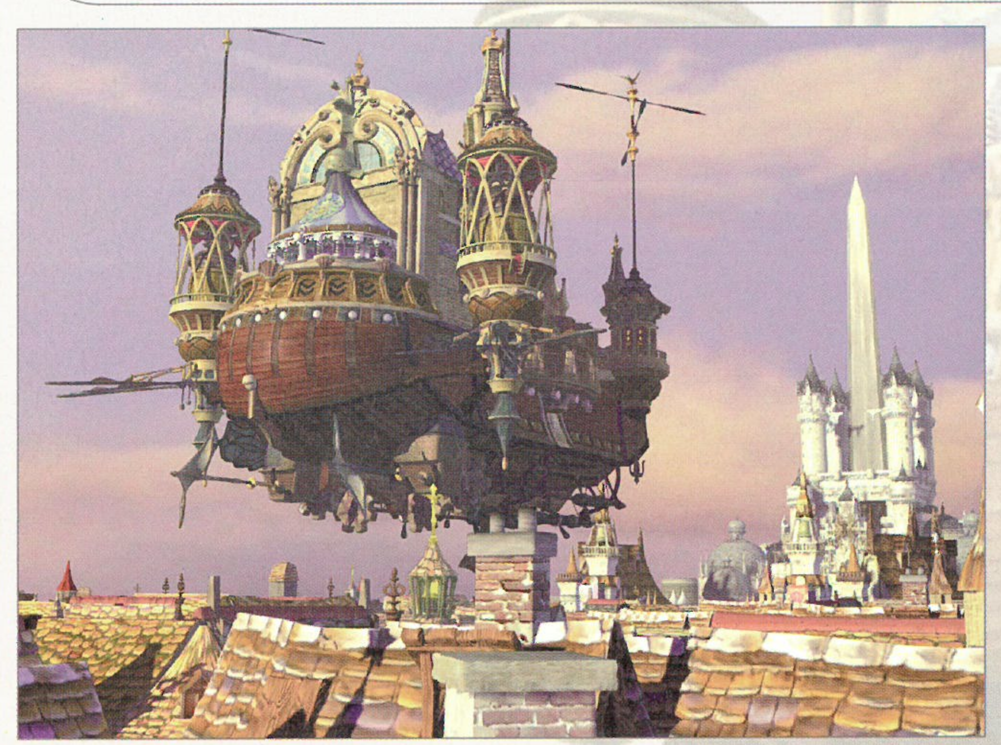
www.fr.infogrames.com

INFOGRAMES

EDITEUR : SQUARE
MACHINE : PLAYSTATION
DISPO. EUROPE : FIN 2000

Final Fantasy IX

Un fantastique retour aux sources





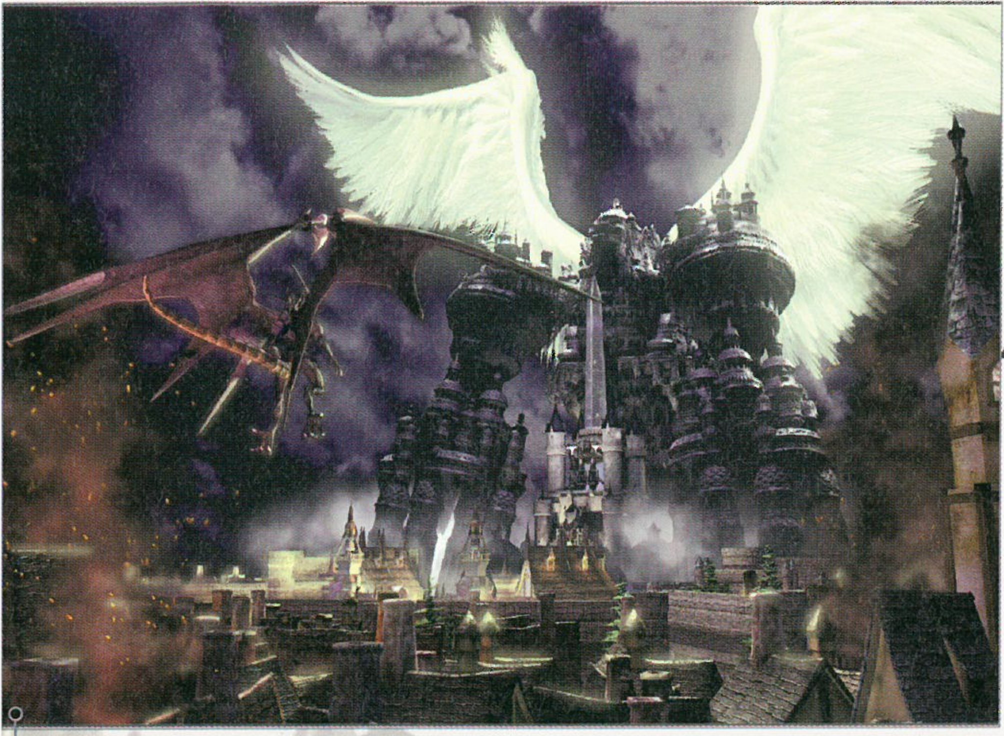


AVRIL 1999. NOMBREUX FURENT CEUX QUI CRURENT À UN CANULAR SAVAMMENT ORCHESTRÉ PAR SQUARE. EN EFFET, ALORS QUE FINAL FANTASY VIII VENAIT À PEINE DE DÉFERLER DANS LES MAGASINS NIPPONS, LA PREMIÈRE VAGUE DE RUMEURS CONCERNANT FINAL FANTASY IX S'ABATTAIT DÉJÀ SUR L'ARCHIPEL, VITE AMPLIFIÉE À L'ÉCHELLE INTERNATIONALE. UN CHEF-D'ŒUVRE VENAIT DE NAÎTRE.

Juin 1999. Les voix du Net sont parfois clairement pénétrables, portes ouvertes à toutes les spéculations les plus hasardeuses. Ainsi, pressés de divulguer information sur information, certains cédèrent à l'appel de la surenchère de laquelle naquit un chaos général. Un instant, on parla même d'environnements réalisés intégralement en 3D à l'image d'un Dragon Quest VII, l'éternel concurrent. Une info vite démentie, bien évidemment. Seule certitude, Final Fantasy IX verrait le jour. Jusque-là, rien de bien surprenant, mais, incroyable, il devait paraître avant la fin de l'année 99 ! L'indiscrétion émanait directement de DigiCube, la filiale commerciale de Square ! Le planning annoncé présentait alors Final Fantasy IX pour une sortie sur PlayStation (jusqu'à présent, les rumeurs parlaient de PlayStation 2, voire d'un retour vers Nintendo et sa Dolphin !) avant décembre. Quelques jours plus tard, le titre disparaissait purement et simplement du planning. FF IX mythe ou réalité ? Vint alors le moment où nous sommes intervenus modestement. Souvenez-vous, dans notre numéro d'été (Joypad n° 88, pour les feignasses), nous consacrions un article à ce que nous pensions alors être les ébauches exclusives du titre. On y découvrait un style bien différent des dernières productions de Square. Beaucoup plus axé manga et affichant des environnements médiévaux étonnants. Nous ne le savions pas encore, mais nous ne nous étions pas trompés !

CONFIRMATION OU RÉVÉLATION ?

La première confirmation officielle n'allait pas tarder. Le 16 août, lors du Comic-con de Los Angeles, Yoshitaka Amano (designer des FF I à VI) révélait qu'il passait actuellement tout son temps sur un nouveau Final Fantasy. Hum, euh, o.k. j'avoue, le numéro IX n'avait, à l'époque, pas été dévoilé. Mais quelques semaines plus tard, une précision fut apportée de la bouche même de l'intéressé : « Je ne sais pas trop si je peux vous en



Atteignant un niveau de détail absolument sidérant, les cinématiques disposent d'une mise en scène à couper le souffle.





parler pour l'instant, mais sachez, en tout cas, que notre prochain Final Fantasy marquera un tournant dans la série, un retour significatif aux racines de la saga. Vous en déduirez qu'au lieu de poursuivre dans la science-fiction, nous effectuons un retour aux univers médiévaux. » C'est bon, il suffit d'une phrase de ce genre pour qu'une meute de fans aux crocs acérés s'approprie le jeu en une poignée de secondes. Retour au fantastique, retour au heroic fantasy. L'annonce fit l'effet d'une véritable bombe, mais un élément crucial manquait encore. Si je vous dis : premières images, artworks ? Si je vous parle de vidéos ? Nous sommes sur la même longueur d'ondes, parfait. Le 23 décembre dernier, une nouvelle pierre était apportée à l'édifice. « L'intégralité des cinématiques de Final Fantasy IX est désormais bouclée », déclarait un membre de Square Honolulu, le studio précédemment en charge des cinématiques de Parasite Eve. Nous avons eu la chance de passer en boucle (au moins 56 fois) une vidéo stupéfiante du jeu. Croyez-nous, nous n'avions jamais, mais alors jamais vu une telle finesse, une telle richesse pour des images de synthèse. Dynamisme sidérant, cadrages audacieux et grâce indéniable des plans. De la beauté, de l'art à l'état pur. La folie Final Fantasy IX pouvait enfin réellement débuter…

Ebauche d'un chef-d'œuvre

Autant vous l'avouer tout de suite. Les infos qu'on pourrait qualifier de « solides » se font encore assez rares. La volonté de Square est évidente : exciter encore plus la curiosité de millions de joueurs, sans pour autant tout dévoiler tout de suite. Pour

UN TRIO HÉROÏQUE

Square aime faire durer le plaisir puisqu'après avoir annoncé la présence de 8 personnages principaux, il ne s'est contenté de révéler l'identité que de trois d'entre eux.

Adelbert Steiner, chevalier de 33 ans, obstiné, sert la famille Royale et veille plus particulièrement à la sécurité d'une princesse.

Présenté comme le héros, Zidane Tribal (hum, ben voyons), un garçon de 16 ans très populaire auprès de la gent féminine, semble posséder d'indéniables « qualités » de voleur.

Et puis il y a Vivi Ornitier, un magicien noir de 9 ans (!!!) assez fragile et qui s'égare facilement. Un allié tout mignon dont l'utilité apparaîtra plus tard dans l'aventure.

UN PÈRE COMBLÉ

Le 11 mai prochain, à l'occasion de l'E3, Hironobu Sakaguchi, créateur et producteur des Final Fantasy, sera récompensé par l'Academy of Interactive Arts and Sciences. Une distinction qui vient couronner le père de l'une des séries phares du jeu vidéo (plus de 30 millions d'exemplaires écoulés dans le monde tous épisodes confondus). Par ce prix, l'AIAS récompense les acteurs de la scène interactive ayant le plus contribué à faire évoluer en profondeur le milieu grâce à des créations mondialement reconnues. Le bébé de Sakaguchi San combine tous ces éléments avec ses beautés visuelles, ses richesses ludiques, sa profondeur de jeu. « Je suis très honoré d'accepter cette récompense. Avec la série des Final Fantasy, notre volonté reste de nous surpasser à chaque nouvel épisode en proposant une aventure toujours plus captivante, tout en repoussant constamment les frontières techniques. Plus que tout, je suis ravi d'apprendre ainsi que notre travail n'est pas uniquement apprécié par nos fans, mais qu'il est aussi reconnu par nos pairs. » Troisième game designer récompensé, Hironobu Sakaguchi rejoint ainsi Shigeru Miyamoto (Mario et Zelda) et Sid Meier (Civilization, Alpha Centauri) dans le prestigieux Hall of Fame de l'Academy.



Les maniaques découvriront quelques superbes ressemblances esthétiques entre FFIX et Chrono Cross.



Zidane Tribal a peut-être moins de charme que Squall, mais il est tout comme lui impliqué dans de sombres histoires.

preuve, au dernier Tokyo Game Show, seule une toute petite vidéo laissait entrevoir quelques infimes éléments. Stressant. Question nouveautés bien alléchantes, il fallait donc se trouver au Square Millenium organisé à Yokohama en début d'année. C'est lors de cet événement que les surprises se multiplièrent (Final Fantasy X et XI sur PS2, cela a produit son petit effet quand même) et que FF IX fit son apparition officielle en public. Les chanceux qui y ont assisté ne s'en sont toujours pas remis. Tout avait été fait pour vous replonger dans l'ambiance des épisodes de l'époque Super Nintendo. La roche et le bois remplacent le béton, tandis que les environnements s'illustrent par leurs chaudes couleurs contrairement au rendu très froid des décors de FF VII ou VIII. Indéniablement, la touche de Yoshitaka Amano s'est faite immédiatement sentir. Pour vous donner une idée un peu plus précise, imaginez un Final Fantasy plongé dans l'ambiance graphique ultra riche et chaleureuse d'un Chrono Cross. Voilà, nous y sommes. A l'écran, même si les décors restent en 2D pré-calculée, de nombreux éléments s'agitent. L'herbe bouge sous l'effet du vent, les nuages défilent, de sombres volutes de fumée s'échappent des cheminées... Oui, Final Fantasy IX respire, enchante. Autre changement radical, le look des personnages, qui tendait de plus en plus vers une représentation réaliste, retrouve ici son aspect manga en SD (Super Deformed). Quant à l'histoire, dont nous ne connaissons encore que des bribes, elle sera axée autour des cristaux, des chevaliers et des mages, ces éléments à l'origine de la série. Les combats ont, eux aussi, été remaniés. Ainsi, vous attaquerez désormais par groupe de quatre en simultané. Cela implique, bien évidemment, une dimension tactique accentuée par rapport aux volets développés précédemment sur PlayStation. Sinon, notez que le système de Draw (souvenez-vous, la commande « Voler ») qui avait été mis au point dans FF VIII semble vouer à disparaître aussi vite qu'il est apparu, pour laisser à nouveau la place aux traditionnels points de magie. Quant aux invocations toujours aussi phénoménales, sachez que Square a entendu vos réclamations et qu'il sera désormais possible de les écourter pour plus de confort de jeu. Enfin, on attendra énormément des nouvelles compositions de Nobuo Uematsu, qui, malgré les rumeurs de départ (remplacé un temps par Ryuichi Sakamoto, compositeur du Dernier Empereur), s'est réinstallé derrière son clavier. Les fans apprécieront tant ils connaissent le talent du compositeur à maîtriser les thèmes militaires et mélancoliques typiques des univers médiévaux (aah les musiques de FF VI !). Pourtant, avant même son lancement au cœur de l'été, Final Fantasy IX s'est déjà invité dans la plupart des foyers nippons grâce à Coca-Cola ! En effet, au lieu d'utiliser de charmantes naïades, le géant américain a préféré faire appel aux talents des infographistes de Square. Un coup d'œil à notre rubrique Business Pad vous permettra d'en savoir plus sur cette pub de 29 secondes. Encore énigmatique, Final Fantasy IX déchaîne déjà les passions. Un futur grand qu'on attend pour la fin d'année chez nous.

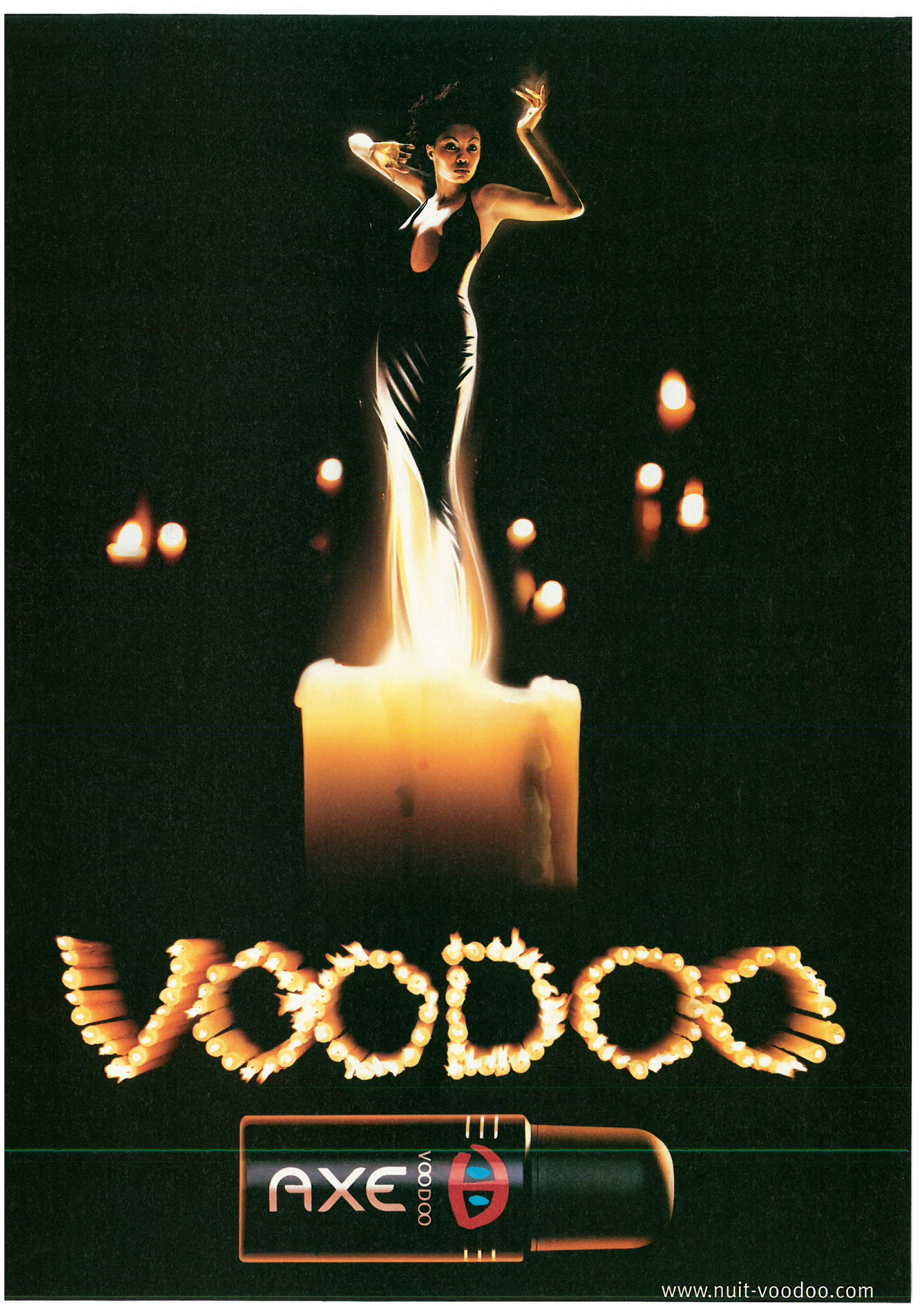


LE RETOUR DU MAÎTRE

Yoshitaka Amano. Ce nom résonne dans la tête de millions de fans qui manqueront de pleurer de joie à l'annonce de son retour. A l'origine du style graphique unique des six premiers volets, Amano s'est illustré par une approche esthétique indéfinissable, alliant traits fins et lignes entremêlées. Ses œuvres, éloignées du caractère manga habituel (et employé par Tetsuya Nomura dans FF VII et VIII), gardent un aspect éthéré et évanescent qui les rendent si légères, quasi-intemporelle. Décors et personnages de Final Fantasy IX proviennent tous de l'imagination de ce génie du trait. Alors, même si la modélisation en 3D gomme de nombreux détails, le style du maître, sa patte si originale restent présents, pour notre plus grand plaisir.



Une pub avec Coca-Cola ou comment deux multinationales se renvoient habilement l'ascenseur.


VOODOO
AXE
VOODOO
www.nuit-voodoo.com

COLIN MCRAE RALLY 2

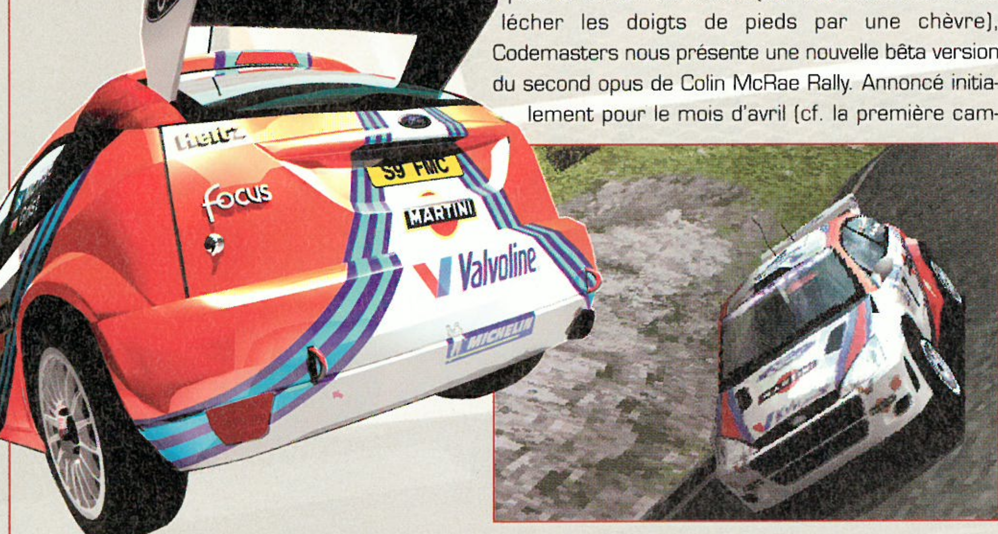
EDITEUR : CODEMASTERS
MACHINE : PLAYSTATION
DISPO EUROPE : JUIN 2000

Colin McRae
La bombe ludique

PIZZA, CAFÉ SERRÉ ET GURONZAN, TEL SERA LE RÉGIME DE L'ÉQUIPE DE COLIN MCRAE RALLY 2 JUSQU'AU MOIS DE JUIN, DATE DE LANCEMENT DE LEUR JEU. GROS PLAN SUR L'UN DES TITRES LES PLUS ATTENDUS DE L'ÉTÉ.



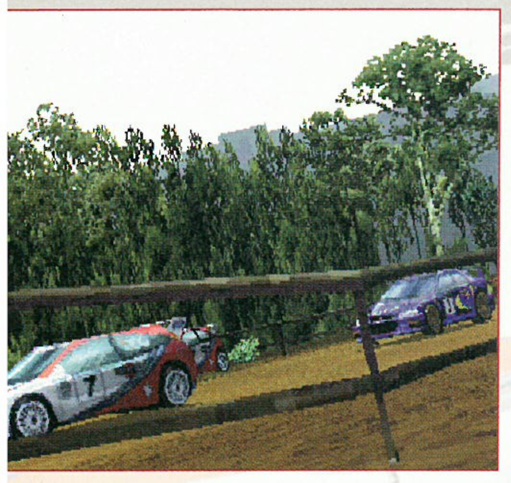
Gasp ! Cette fin de bouclage aura vraiment été musclée. A quelques heures de la dead-line pour la remise des articles (les retardataires se feront lécher les doigts de pieds par une chèvre), Codemasters nous présente une nouvelle bêta version du second opus de Colin McRae Rally. Annoncé initialement pour le mois d'avril (cf. la première campagne de pub), les développeurs ont finalement choisi de repousser le lancement à la mi-juin pour peaufiner leur rejeton. Qui s'en plaindra ? Les impératifs commerciaux font suffisamment de dégâts comme ça, non ? Et puis, l'équipe peut se le permettre, ce n'est certainement pas Michelin Rally Masters qui risque de compromettre le succès de leur titre.



GRAND JEU EN PERSPECTIVE !

Bon, trêve de bavardages, entrons dans le vif du sujet. Une PlayStation, un câble RGB, un autre d'alimentation, un Dual Shock, le CD dans la machine, nous voilà armés pour découvrir ce qui s'annonce d'ores et déjà comme une bombe ludique. Un rapide tour du propriétaire permet de constater que les développeurs ont opéré une refonte totale des modes de jeu. On sent ici clairement l'influence de V-Rally 2. Colin McRae Rally 2 propose, en effet, deux modes

Rally 2



de jeu : Arcade et Rally. En Arcade, évidemment, tous les modèles de conduite ont été simplifiés. Vous aurez la possibilité de disputer un championnat, des courses simples, de courir contre la montre et, bien sûr, d'affronter un petit camarade en écran splitté. En Championnat et en Course Simple, le jeu donne l'option de paramétrer le nombre de concurrents de 1 à 5. Six voitures en piste, moi, je dis pas mal du tout . Pour conserver une fluidité et une impression de vitesse optimales, les programmeurs ont cependant dû faire des concessions. Ainsi, la définition des voitures affiche beaucoup moins de détails qu'en mode Rally, la vue cockpit a disparu et le moteur de jeu ne tient pas compte des déformations de la carrosserie en cas d'accident. La PlayStation a encore des ressources mais quand même, il ne faut pas non plus trop en demander. Le mode Rally, quant à lui, se subdivise en 5 modes de jeu distincts : Championnat, Simple Rallye, Simple Etape, Contre la Montre et Défi. Ce dernier vous invite à affronter un autre concurrent dans une compétition de Rally Masters. Ceux qui ont la chance d'avoir la chaîne Eurosport connaissent très certainement cette épreuve un peu particulière, où deux pilotes partent en parallèle sur deux circuits identiques. Autre plus très appréciable, la version définitive permettra d'organiser des tournois. En clair, huit joueurs pourront jouer sur la même étape en alternance. Une idée sympathique. Pour ce qui est de l'aspect technique, on s'y attendait tous plus ou moins : Colin 2 tue. Pour parler simplement, la modélisation des voitures enterre littéralement celle de V-Rally 2 (effet d'environment mapping, lignes d'une précision diabolique). Il en est de même pour la représentation des paysages. Les graphistes ont énormément travaillé sur les reliefs et la disposition de la végétation, celle-ci est nettement plus naturelle



Une vue interne toujours aussi classe. Cette fois, les tableaux de bord des 21 voitures ont été modélisés.

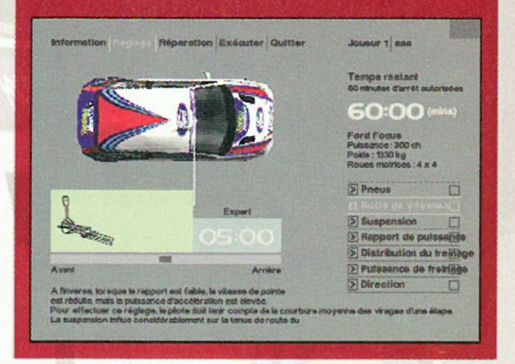


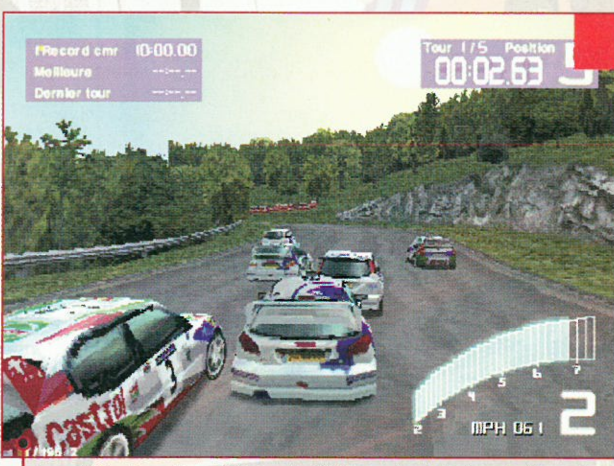




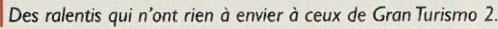
QUELQUES PRÉCISIONS

Rahhh ! J'suis super à la bourre ! Juste un petit encart pour vous dire que Colin McRae Rally 2 proposera un choix de 21 voitures, une bonne soixantaine de spéciales réparties sur 8 zones géographiques et 6 types de conditions météorologiques (soleil, nuage, bruine, brume, chute de neige, tempête de neige). Comme vous pouvez le constater sur les photos, l'interface du « garage » est devenue beaucoup plus conviviale (une petite animation montre la bagnole sous tous les angles). En outre, vous pourrez agir sur 7 points de réglage (pneus, boîte, suspensions, rapport de puissance, répartition du freinage, puissance du freinage, angle de braquage) et 10 points de réparation parmi lesquels le différentiel, la carrosserie, le système électrique ou le système d'échappement ! Quelle préciosité. Ah, au fait, scoop : chez Codemasters, on envisage très sérieusement une version Dreamcast. Voilà, vous savez tout ! Ciao !





Jusqu'à 5 adversaires gérés par le CPU pour le mode Arcade. Pas mal.



Des ralentis qui n'ont rien à envier à ceux de Gran Turismo 2.

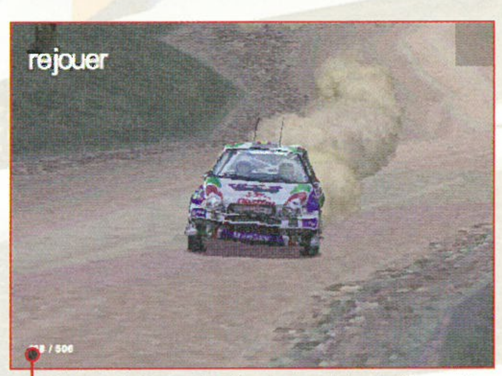




Une modélisation nettement plus précise que celle de V-Rally 2 et de GT2 (si, si).

que dans Colin McRae Rally. En fait, il n'y a plus ce phénomène de « plaquage » uniforme d'arbres qui faisait un peu penser aux décors en carton de Casimir. En ce qui concerne le pilotage, de nombreux paramètres ont été améliorés, notamment les modèles d'adhérence sur la neige et le jeu des suspensions. Dorénavant, les quatre roues sont gérées de façon indépendante. Mais à l'inverse de V-Rally 2, les voitures se comportent de façon moins bondissante sur les reliefs. Cool. Depuis la précédente version bêta, les développeurs ont également optimisé le transfert des masses. Si on retrouve globalement ses marques par rapport au premier Colin, l'effet de glissade a quand même été sensiblement atténué. La gestion des dégâts, enfin, fait incontestablement partie des choses qui nous ont le plus impressionnées. Comme dans World Touring Cars, le coffre, le capot, les ailerons et les pare-chocs peuvent se désolidariser de la carrosserie. Ça vibre, ça se soulève sous l'effet de la vitesse... la grande classe. Sinon, en vrac, en vue interne, vous aurez désormais droit aux tableaux de bord de chaque modèle, à un petit effet d'opacité sur le pare-brise et à des rétroviseurs fonctionnels. Les roues, quant à elles, projettent de la poussière, de la caillasse, de l'herbe, de la boue, les antennes radio bougent, bref, ce titre ne manque de détails. Pour finir, on nous promet des changements météorologiques en temps réel et un clipping moins présent. Après ça, nous n'avons plus qu'une chose à ajouter : vivement le mois de juin !





On peut distinguer, derrière le pare-brise, le pilote et le copilote. Ces derniers ne sont pas animés.



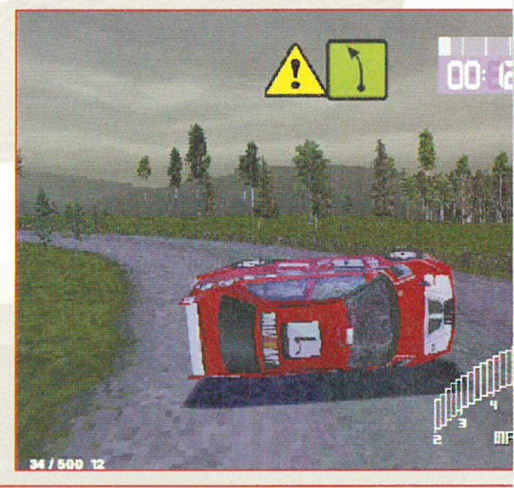
En mode Défi, vous participerez à des compet' de Rally Masters.



Il reste encore à implémenter les projections sur la carrosserie.



Un choc violent contre un arbre et paf ! le coffre se soulève. Excellent !



mouvement
de libert

liberté
de mouve
ment



Gamme Vivacity à partir de 9907 F*





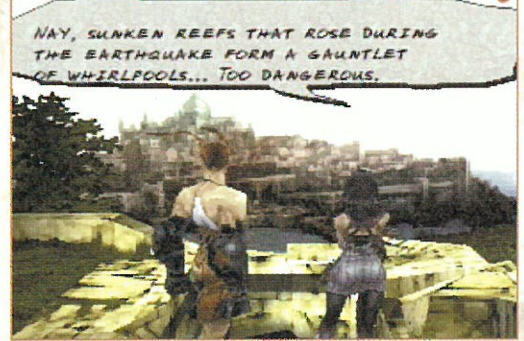
* A partir de 9 907 F, TVA 19,6 % incluse, prix du modèle 50 cc.
Modèles présentés : Vivacity Sportline 10 106 F TTC, Vivacity 50 cc 9 907 F. Tarif du 20/01/2000.

EDITEUR : SQUARE EUROPE
MACHINE : PLAYSTATION
DISPO. EUROPE : JUIN 2000

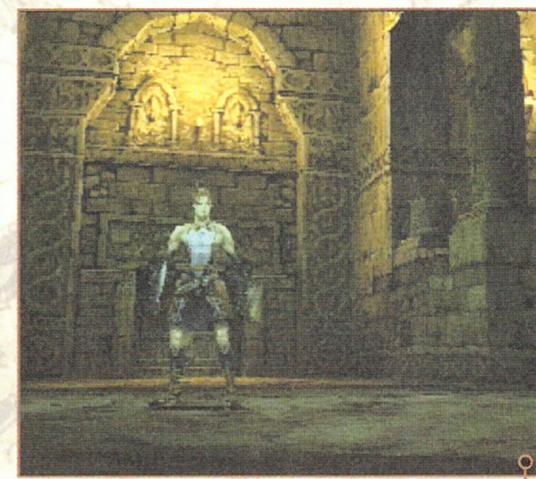
Vagrant Story

L'imparable apothéose de Square

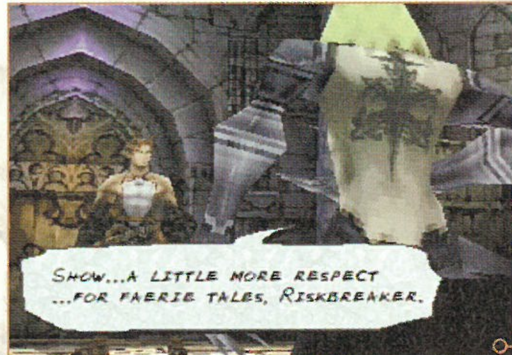
POURQUOI CHANGER UNE ÉQUIPE QUI GAGNE ? JE SAIS, LE CONSTAT PEUT PARAÎTRE SIMPLISTE, MAIS VOUS COMPRENDREZ VITE QU'IL S'APPLIQUE PARFAITEMENT À VAGRANT STORY, LA DERNIÈRE SUPERPRODUCTION SIGNÉE SQUARE. LES JEUX D'AVENTURE ONT TROUVÉ UN NOUVEL AMBASSADEUR. EPOUSTOUFLANT, TOUT SIMPLEMENT.



Désormais ravagés, Leà Monde et sa grandiose cathédrale s'étendent sous vos yeux.



D'une richesse sidérante, les environnements graphiques sont de loin les plus beaux jamais vus sur PlayStation.



La version finale proposera une traduction en français, afin de profiter pleinement du scénario bien complexe.





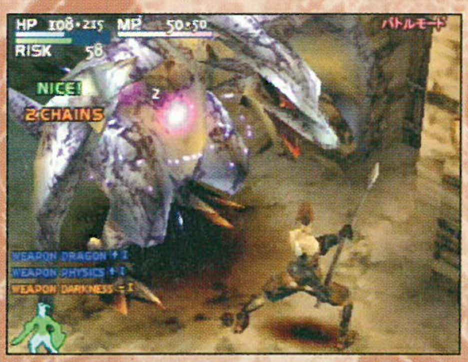
L'équipe menée par Yasumi Matsuno n'est autre que celle responsable du chef-d'œuvre Final Fantasy Tactics, une merveille qui n'aura malheureusement jamais trouvé son chemin en Europe. Ce ne sera évidemment pas le cas de Vagrant Story et, dans le fond, voilà bien l'essentiel, tant ce titre d'aventure mâtiné d'éléments RPG tient ses promesses, toutes ses promesses. Richesse graphique, scénario complexe et tortueux, gameplay novateur, musique grandiose, mise en scène dynamique digne de Metal Gear Solid, absence de simulateur de pêche à la ligne... Hum, bon, je vais peut-être m'arrêter là, car ce jeu a le don de déclencher chez moi une avalanche de superlatifs laudatifs entraînant doucement la folie. Dès que j'allume la console, c'est bon, toute la rédac' rapplique dans une explosion de : « Woah, la tuerie » ! L'autre ingrédient qui fascine réside dans le fait que Vagrant Story cultive de nombreuses similitudes avec un film, ne serait-ce que par sa mise en scène de tout premier ordre. Ainsi, en attendant le test du mois prochain, et au lieu de ressasser des lieux communs, nous avons choisi de lever le voile sur ses secrets de conception, sur ces petits éléments qui, assemblés, rendent l'aventure à ce point inoubliable. Une sorte de making-of qui vous permettra, une fois le jeu englouti par votre PlayStation, d'en profiter encore plus. En route pour les coulisses d'un nouveau chef-d'œuvre où ambiance médiévale et espionnage s'entrechoquent pour notre plus grand plaisir.

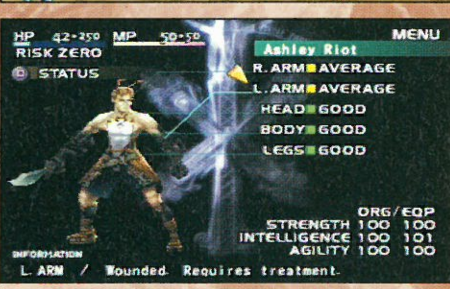


Varié, le bestiaire de l'aventure oscille entre chevaliers, monstres et créatures inspirées de la mythologie grecque.

L'ART DE LA GUERRE

Comme le souligne Yasumi Matsuno, producteur et directeur du projet : « Contrairement à nos précédents titres tels que Final Fantasy Tactics, nous souhaitions créer un jeu d'aventure en temps réel qui happerait le joueur par son ambiance, mais aussi par son gameplay unique. Nous ne voulions pas nous restreindre à une simple succession de séquences d'action. C'est pour cela que nous avons intégré une dimension RPG particulièrement notable lors des combats. » Ainsi, lorsque vous approcherez une créature hostile, le duel pourra débuter selon un rituel bien ordonné : apparition de la zone d'attaque, sélection de la partie du corps visée, choix entre frappe sèche ou invocation. Ce système très flexible propose de nombreuses variantes, tandis que l'apprentissage successif de redoutables enchaînements, baptisés Chain Combo, et autres invocations viendront pimenter l'ensemble. A noter que la dimension tactique règne en permanence, puisque la prise en compte des blessures sur les différents membres du corps vous obligera à réfléchir avant de vous jeter dans la bataille. Ainsi, grâce à son approche innovante des combats, Vagrant Story dispose d'une action aussi trépidante, qu'impressionnante.







VOYAGER POUR MIEUX CRÉER L'ILLUSION



Prendre des pseudo-vacances en Gironde et arpenter les rues de Paris avec un calepin dans les mains, c'est bien beau, mais n'oubliez pas que l'essentiel du travail des graphistes s'est déroulé à Tokyo devant un écran tout froid. Ce fut le cas de Akihiko Yoshida, responsable du design des personnages et des décors. Ainsi, après avoir réalisé des centaines de croquis, il a fallu s'atteler à la modélisation en 3D intégrale de chaque salle, de chaque monument, de chaque héros. Les difficultés liées au stress de la programmation pouvaient alors débuter et Eiichiro Nakatsu, programmeur en chef, allait engloutir de nombreuses nuits à la résolution d'un problème bien précis : parvenir à afficher un maximum de 3 000 polygones par écran (décor et personnages compris), puis utiliser un système d'éclairage dynamique, le tout en maintenant une vitesse de rafraîchissement de 30 images par seconde. Un défi qui n'avait jusqu'à présent jamais été relevé sur PlayStation. Le moteur 3D a été créé de toutes pièces et d'après Hideo Kojima lui-même, ce dernier serait encore plus puissant que le moteur utilisé dans Metal Gear Solid, la précédente référence en la matière.



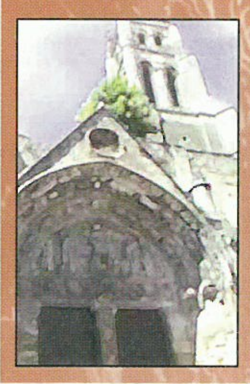


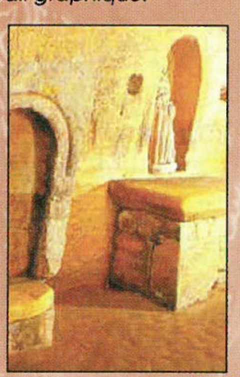




LEÀ MONDE, SOUVENIRS DE FRANCE

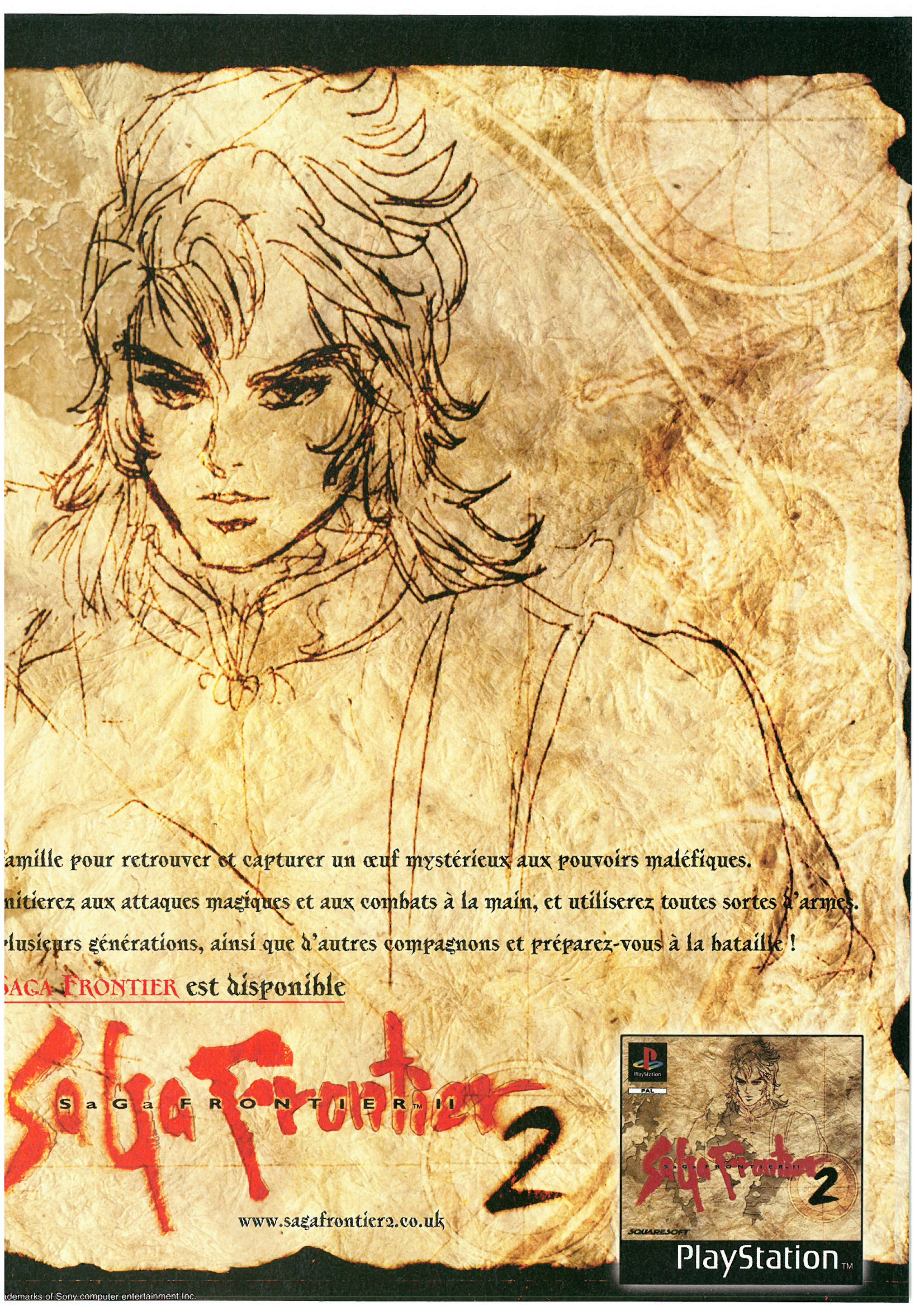
Avant de dévoiler sa beauté ludique, apprenez que, pour certains d'entre vous, Leà Monde n'est pas une cité tout à fait irréelle. A ce sujet Akihiko Yoshida, chargé du design des personnages et des décors, se confie : « L'automne dernier, nous avons effectué un voyage en France pour étudier l'architecture des cathédrales et obtenir beaucoup d'informations sur la nature des roches des catacombes, des fortifications de Saint Emilion près de Bordeaux. La manière dont ces pierres s'effritaient, leur couleur précise… Il nous fallait bien cerner tout cela pour rendre cohérent l'univers de Leà Monde. Sinon, nous avons préféré nous tourner vers quelques monuments parisiens d'un style beaucoup plus structuré, pour trouver l'inspiration directe du manoir du Duc Barborba. Ce voyage nous a vraiment permis de peaufiner notre travail graphique. »





PAR GOLLUM


SQUARESOFT®
Serez-vous
Le Digne Héritier
De Votre
Dynastie ?
Entrez dans le monde de SAGA FRONTIER™ et participez à la fantastique quête d'une
Tout au long de votre aventure, vous rencontrerez toutes sortes d'amis et d'ennemis, vous vous
A travers un scénario complètement original, incarnez Gustav et la famille Knight pendant
Le guide stratégique de
(c)1999,2000 Square Co., Ltd. All rights reserved. SQUARESOFT and the SQUARESOFT logo are regsitred trademarks of Square Co., Ltd. SAGA FRONTIER is a trademark of Square Co., Ltd. "PlayStation" and the



amille pour retrouver et capturer un œuf mystérieux aux pouvoirs maléfiques.
nitierez aux attaques magiques et aux combats à la main, et utiliserez toutes sortes d'armes.
plusieurs générations, ainsi que d'autres compagnons et préparez-vous à la bataille !
aga Frontier est disponible
SaGa Frontier 2
SaGa FRONTIER™ II
www.sagafrontier2.co.uk
PlayStation
PAL
SQUARESOFT
PlayStation™
ademarks of Sony computer entertainment Inc.

Alone in the

Il faut rendre à César ce qui est à César. Une phrase toute faite comme ça, juste histoire de dire que si tout se passe bien, très bientôt on ne dira plus Resident-like mais Alone-like.

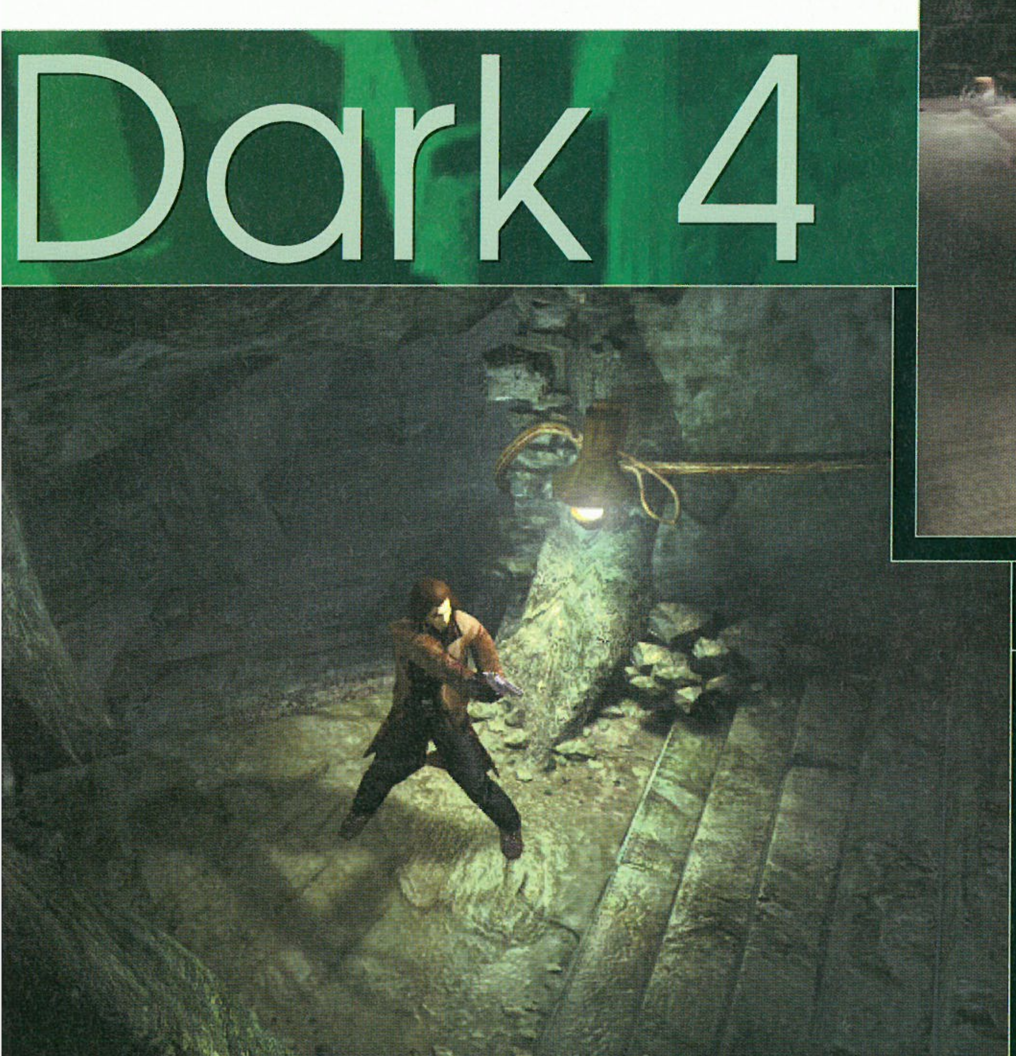




EDITEUR : INFOGRAMES
MACHINES : PLAYSTATION, DREAMCAST
SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE 2000

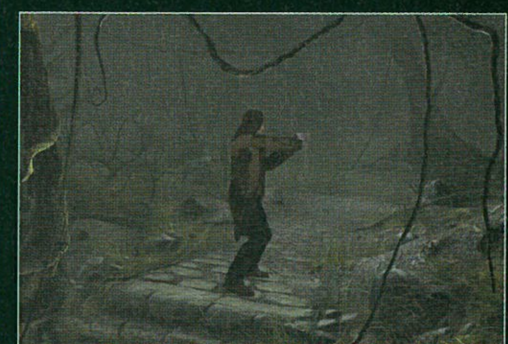
Impossible de ne pas vous reparler d'Alone in the Dark 4. Ce survival horror développé par Darkworks a effectivement tout pour devenir une oeuvre vidéo-ludique majeure. Cependant, il faut savoir que l'ambition de l'équipe du jeune studio parisien ne se limite pas seulement à faire de ce titre le meilleur jeu de terreur de tous les temps. Non, l'enjeu va bien au-delà. Ce développement est aussi un moyen de prouver aux grands acteurs du marché du jeu vidéo que les Frenchies sont eux aussi parfaitement capables de donner naissance à de

Dark 4





Carnby a un look « intemporel » qui n'est pas sans rappeler Johnny Depp dans Sleepy Hollow.



Alone 4 sera plus basé sur la terreur et la répulsion que sur l'horreur pure.

grands jeux d'aventure et de rivaliser de savoir-faire avec les plus grands studios nippons, qui, rappelons-le, depuis Resident Evil, se sont accaparés le concept initié par Frédérik Raynal. « La French Touch pour les éditeurs japonais et américains, c'est quelque chose de très chiant » nous confient en rigolant Antoine Villette et Guillaume Gouraud les deux co-fondateurs de Darkworks. « Le manque de confiance des éditeurs est vraiment flagrant. » Le temps de la revanche a sonné, semble-t-il !

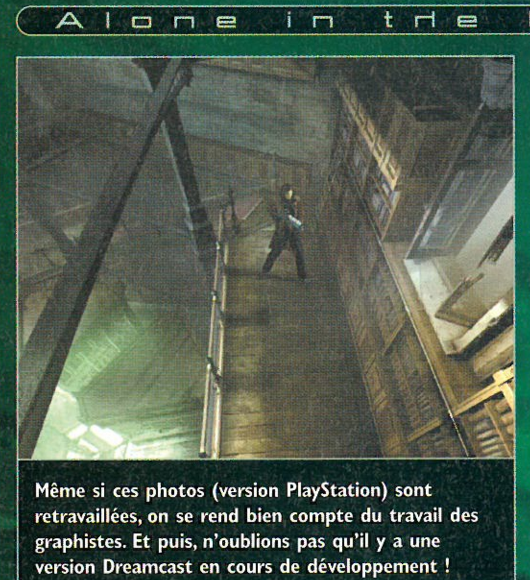
L'aventure avant tout

L'une des priorités pour Darkworks a été de retrouver l'esprit du premier Alone in the Dark. Selon les développeurs, les derniers survivals horror en date (Bio Hazard 3, Dino Crisis) ont perdu cette dimension aventure qui caractérisait le titre de Frédérik Raynal. Pour Guillaume Gouraud, il faut éviter coûte que coûte que l'action ne sclérose le scénario. 75 % aventure, 50 % action ! Voilà leur définition du mix idéal ! La phase d'écriture du scénario a demandé un grand nombre de recherches. Quand on y regarde d'un peu plus près, on s'aperçoit que la méthode reste très proche de celle utilisée pour l'élaboration des scénarios de films. On commence par la caractérisation des protagonistes, puis par la mise en place des complots et des rebondissements, pour aboutir enfin à la dernière étape qui consiste à prévoir l'ensemble des timings nécessaires à la résolution des différents événements. Les influences quant à elles ont été multiples : le cinéma bien sûr, notamment les films de l'Italien Dario Argento, de David Cronenberg et de Wes Craven, la littérature indienne, la bande dessinée mais aussi les expériences et les souvenirs personnels comme par exemple les cauchemars ou les peurs d'enfant de certains membres de Darkworks !
L'équipe a également effectué un énorme travail de recherche graphique. C'est Nicolas Bouvier qui s'est chargé avec l'aide de 4 personnes de l'intégralité de la conception des 120 décors du jeu. En fait, tous les décors d'Alone 4 ont d'abord été conçus sur papier. Cette phase de pré-production de longue haleine représente plus de 500 dessins ! L'idée était la suivante : les illustrateurs devaient introduire dans chaque dessin, les angles de caméra, les parcours des personnages, les éclairages... bref l'ensemble des éléments du gameplay. Outre la recherche d'une osmose graphique et d'une cohérence visuelle par rapport au scénario, les responsables des décors ont également beaucoup travaillé sur l'opposition de l'ombre et de la lumière pour arriver à renforcer les atmosphères mais aussi à générer la peur et à instaurer un sentiment de malaise. A ce stade du développement le résultat est déjà très impressionnant. Les décors sont incroyablement réalistes, et affichent un niveau de détail d'une grande richesse. Du jamais vu sur PlayStation !

Ambiance, ambiance

Le point fort d'un point de vue technique d'Alone 4 reste incontestablement la gestion de la lumière. Les développeurs sont en effet parvenus à simuler en temps réel les éclairages d'une torche sur des décors 2D pré-calculés ! Tout le gameplay est bâti autour de cette innovation technologique. Non seulement, le faisceau de la torche donne un rythme particulier à l'exploration (on devra examiner les moindres recoins de chaque pièce) mais rend les décors beaucoup plus vivants. L'utilisation de l'éclairage temps réel aura également beaucoup d'importance lors des phases de combat. En effet, les créatures réagiront différemment à la lumière, certaines seront effrayées d'autres au contraire attirées voire excitées. Un concept qui n'est pas sans rappeler Nocturne un survival horror sorti sur PC cet hiver et bien sûr Silent Hill de Konami.

PAR WILLOW



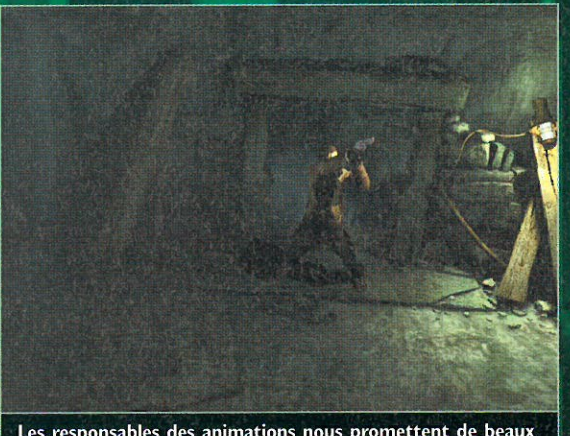
Même si ces photos (version PlayStation) sont retravaillées, on se rend bien compte du travail des graphistes. Et puis, n'oublions pas qu'il y a une version Dreamcast en cours de développement !



Les énigmes seront beaucoup plus complexes que celle d'un Resident et ne s'apparenteront pas non plus à de simples puzzles.

La flippe totale

Le scénario, les décors... il ne nous reste plus qu'à aborder l'environnement sonore qui promet d'être lui aussi d'une qualité extrême. « Un de nos objectifs était d'élaborer un environnement sonore totalement original » dixit Thierry Desseaux (sound designer). Contrairement à ce qui se fait d'habitude, l'équipe son n'est pas passée par une banque sonore. Au moyen d'un DAT portables et de micros, Thierry et Jean Sébastien ont cherché des lieux et des ambiances proches de ceux des décors du jeu. « C'était assez angoissant de se retrouver en pleine nuit à faire des prises de sons dans des cimetières, des sites mégalithiques mortuaires ou des grottes » confie Thierry. La même technique a été utilisée pour simuler le bruit des armes. Les hurlements des différents monstres, quant à eux, sont le résultat de mix de cris d'animaux et de cris humains ! Oups, j'allais oublier : cette phase a pris près de 6 mois de travail et on dénombre pas moins de 58 bruits de pas différents. Ça nous changera de Code Veronica ! Concernant les musqiues, Thierry et Jean Sébastien ont fait appel à un compositeur connu (désolé pas de nom !) pour la sonorisation des FMV, en outre ils ont assuré eux-mêmes des ziks « in-game ». Nos sound-designers ont opté pour un mix indus-gothique contemporain des plus oppressants qui n'est pas sans rappeler Nine Inch Nails. Là encore, il fallait à tout prix contourner le piège facile du « bruitisme » redondant (cf. Silent Hill) et parvenir à créer des crescendos et des decrescendos pour instaurer un climat tout en évitant la lassitude. En clair, ça signifie qu'on aura droit à des musiques interactives. Ces dernières suivront un schéma de fonctionnement par zone ou par action. Pour les influences enfin, Thierry et Jean Sébastien se sont inspirés de films comme The Crow, Matrix, Seven ou encore Fight Club. On a connu pire comme références musicales non ? Vous l'aurez saisi, tous les éléments semblent réunis pour que le joueur sursaute d'effroi devant son écran. Il ne reste finalement plus qu'à patienter jusqu'au mois de novembre prochain, date de lancement d'Alone 4. Bah, faites pas cette tête, six mois, ça passe plus vite qu'on ne le pense !



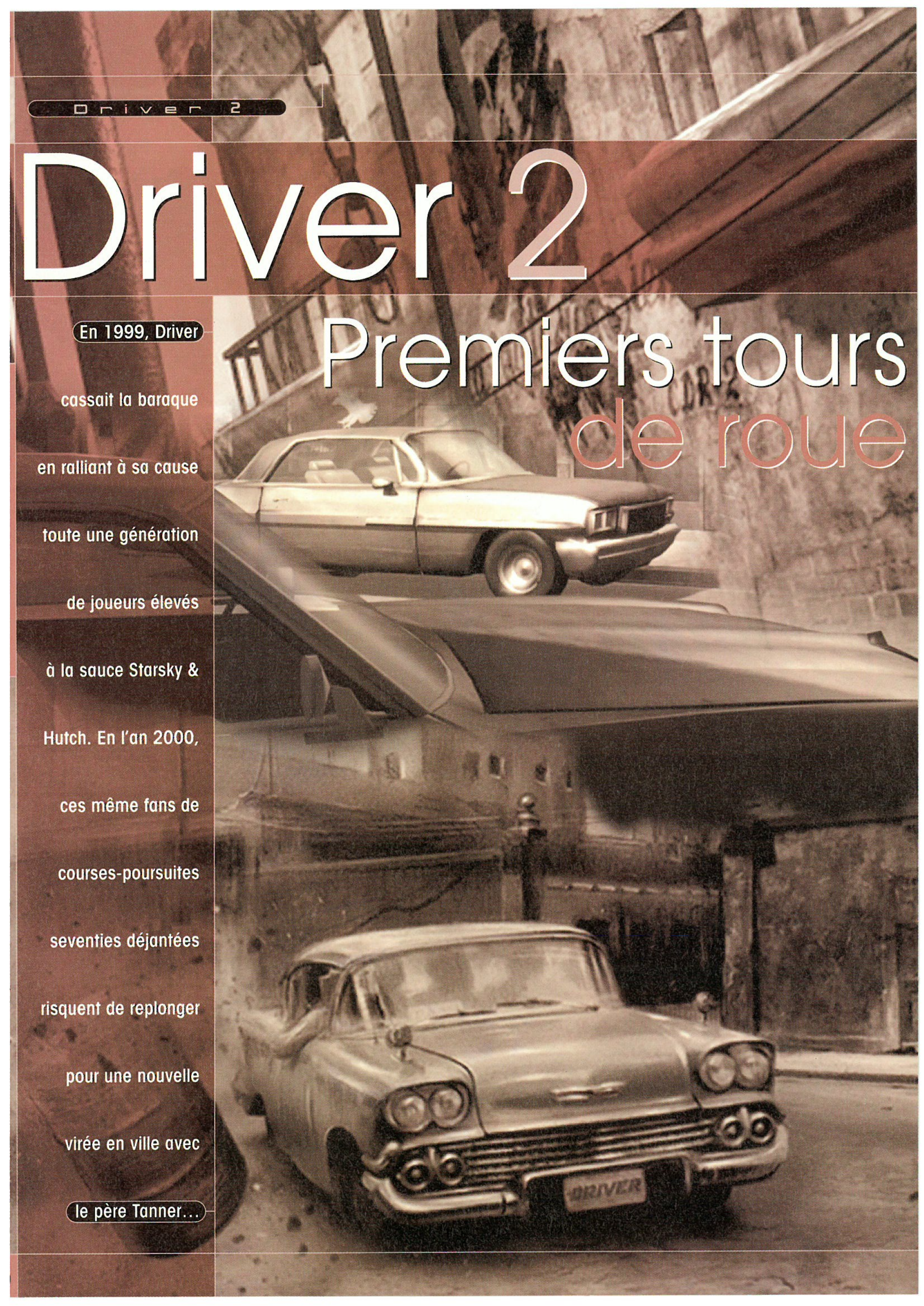
Les responsables des animations nous promettent de beaux mouvements. Le héros disposera de nombreuses animations contextuelles.

Retour à la source du survival horror avec talent et originalité



DarkWorks : la petite histoire

Créé il y a deux ans, ce jeune studio de développement parisien basé dans le quartier du Sentier a été contacté par Infogrames (l'éditeur lyonnais détient les droits de la série) pour concevoir de A à Z le quatrième volet d'Alone in the Dark. A la base, il faut savoir que Dream Team n'était composée que de 5 personnes ! Aujourd'hui Darkworks emploie plus de 50 personnes regroupées en équipes qui travaillent à plein temps sur les versions PlayStation, Dreamcast et PC. Les deux co-fondateurs de Darkworks, Guillaume Gouraud et Antoine Villette, avouent que l'une des plus grosses difficultés a été de recruter les bonnes personnes. Ouahou ! Multiplier par 10 ses ressources humaines... on imagine qu'une telle restructuration des effectifs ne s'est pas faite sans prises de risques, et a engendré un tas de contraintes logistiques et financières. Une étape importante et délicate qui a duré environ 6 mois. Actuellement, Darkworks a d'autres projets, notamment 1906, un jeu d'aventure/action inspiré des oeuvres de Jules Vernes. Pour le moment, 1906 n'a pas encore trouvé d'éditeur. Sinon, Darkworks ambitionne de devenir l'un des tout premiers développeurs européens et la philosophie du studio pourrait se résumer en 4 mots : créativité, qualité, rigueur et passion. Un développeur à suivre...


Driver 2
Driver 2
Premiers tours de roue
En 1999, Driver cassait la baraque en ralliant à sa cause toute une génération de joueurs élevés à la sauce Starsky & Hutch. En l'an 2000, ces même fans de courses-poursuites seventies déjantées risquent de replonger pour une nouvelle virée en ville avec le père Tanner...
DRIVER

Quelques subtils remaniements pour un gameplay identique

EDITEUR : INFOGRAMES
MACHINE : PLAYSTATION
SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE 2000





Driver 2 ne possède aucune licence officielle pour les caisses. Résultat, chaque modèle est librement inspiré de vraies voitures, à l'image de cette pseudo Mercedes.

Moi j'vous l'dis, rien de tel qu'un petit aller retour chez Reflections histoire de découvrir de visu la première démo jouable de Driver 2. Et puis, c'est sympa une virée en Angleterre, hein... Il neige en avril, on se les pèle grave, les Anglaises boivent des bières comme des hommes et les avions décollent à 8h30 du mat'. Ouais, c'est trop cool les visites de courtoisie chez les développeurs britanniques ! En deux jours, on a le temps de chopper un ulcère (rapport à la binouze), un coup de boule (rapport aux Anglaises bourrées qu'on a osé aborder) et une pneumonie ! Mais bon, on récupère de nombreuses infos sur Driver 2 et on se dit que finalement ça valait le déplacement... La rencontre avec la bête s'est déroulée dans les locaux de Reflections, situés en plein centre de Newcastle, une charmante bourgade au Nord de l'Angleterre. Là-bas, nous avons pu rencontrer le big boss de la boîte, Martin Edmondson qui nous a longuement parlé de son nouveau bébé et nous en a présenté une version embryonnaire (le jeu ne sort qu'en novembre prochain...). Eh oui, pour l'instant Driver 2 n'en est pas à un stade de développement suffisamment avancé pour nous permettre de porter un jugement précis sur ses qualités réelles. Mais qu'importe, cette première prise de contact a suffi pour nous rassurer sur un point : si vous avez aimé Driver 1, cette suite ne vous décevra pas !

Du pareil au presque même

Conscient que le concept de Driver est diablement efficace, Martin Edmondson n'a pas souhaité prendre de risques inconsidérés. Ainsi, ce deuxième opus réutilise dans les grandes lignes le principe éprouvé de son aîné. A savoir un bon gros jeu de caisse bien arcade, des courses-poursuites super-speed, une ambiance furieusement seventies-disco-paillettes et le même personnage principal, alias Tanner le flic infiltré dans la mafia. Et les points communs ne s'arrêtent pas là, puisque Driver 2 reprend également le moteur 3D et le style de jouabilité de son prédécesseur ! Pas très original, tout ça n'est-il pas ? Mouais, effectivement... Aurait-on voulu jouer la carte de la facilité chez Reflections ? Peur de prendre des risques et de se planter ? Sûrement. Mais qu'importe, même si Driver 2 ressemble par bien des aspects à son petit frère, il propose également une foule de petites innovations intéressantes.

Première chose, l'action de Driver 2 se déroule dans 4 nouvelles villes qui n'ont plus grand-chose à voir avec Los Angeles, San Francisco, New York et Miami. Désormais, Tanner officie dans les rues de Chicago, Las Vegas, Rio et La Havane où il devra remplir quelques 40 missions toujours aussi périlleuses, genre... Bin, genre des missions quoi, avec des objectifs à atteindre ! Hum, désolé, je ne peux pas vous en dire plus pour l'instant puisque Martin n'a pas pipé mot sur ces dernières. Et pour cause, il planche actuellement dessus ! En fait, le seul truc qu'il nous a confié, c'est que Tanner peut



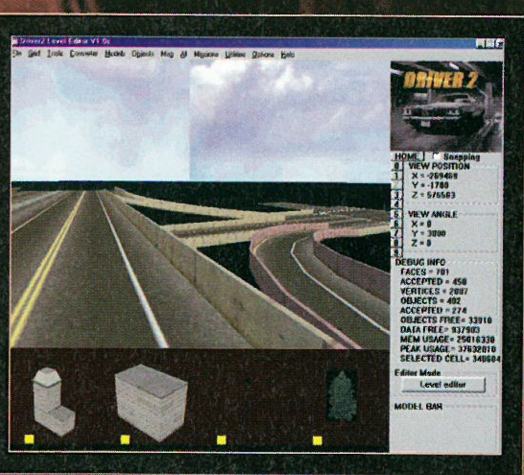
Quelques effets spéciaux ont été ajoutés par rapport au premier épisode.



Des courbes... plus courbées !

Ça n'a l'air de rien et pourtant ça change pas mal de choses ! Quoi donc me direz-vous ? Eh bien tout simplement la nature des virages présents dans Driver 2... Je m'explique : toutes les maps du premier épisode étaient construites selon le schéma classique des villes américaines, à savoir des successions de « blocs », entrecoupées de grosses artères parallèles entre elles et qui se croisaient à angle droit. Ainsi, chaque virage à 90° se négociait systématiquement de la même manière, c'est-à-dire au frein à main. Lassantes à la longue, ces courbes basiques seront beaucoup moins nombreuses dans Driver 2, puisque les développeurs ont intégré des virages beaucoup plus arrondis. Or, cette « innovation » apporte deux petits plus au jeu. Non seulement, elles rendent le pilotage un peu plus pointu et varié, mais surtout elles rendent les courses-poursuites nettement plus intéressantes. Tenez, prenons un exemple : pris en chasse par une bande de flics sur l'autoroute, vous tracez comme un malade pour les semer. Soudain, à l'horizon, vous apercevez la rampe de sortie d'un échangeur. Vous vous collez sur la file de droite, faites mine de continuer tout droit et au dernier moment virez brusquement à droite pour quitter l'autoroute ! Et hop, vous venez de semer les flics qui n'ont pas eu le temps de vous suivre !





PAR ELWOOD

Tanner peut désormais sortir de sa caisse à tout moment !

à tout moment descendre de sa caisse, se balader à pinces dans la ville pour remplir certains objectifs et « emprunter » n'importe quel autre véhicule qu'il croisera sur son chemin ! Plutôt cool, non ? En fait, dixit Martin, 85 % du jeu se déroule au volant d'une voiture, et les 15 % restant à pied. Voilà qui devrait apporter un peu de sang neuf au jeu, et surtout rendre les missions beaucoup plus variées et originales ! L'autre truc bien sympa vient des différents moyens de transports que vous serez amené à emprunter. Fini les sempiternelles muscles cars U.S., désormais vous pourrez conduire des vieilles Cadillac, des Mercedes, des bus, des camions, des ambulances et en changer à tout moment si le besoin s'en fait sentir (par exemple, si vous avez trop cartonné votre engin, et qu'il s'apprête à rendre l'âme !). Bien entendu, chaque véhicule (entre 35 et 40 en tout) bénéficie d'un modèle physique et de bruitages qui lui sont propres, et il y a fort à parier qu'entre un camion de pompiers et une caisse de sport, le style de pilotage soit radicalement différent !

Un scénario linéaire

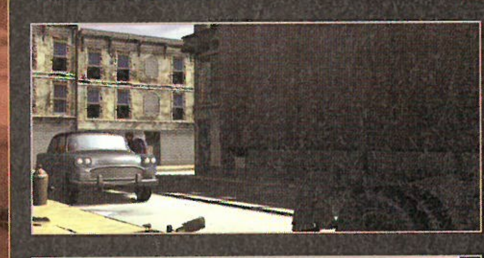
Contrairement au premier épisode où vous deviez remplir 26 missions sur les 44 pour terminer le jeu, Driver 2 propose un système complètement différent. Ce coup-ci, exit le répondeur qui vous obligeait à choisir une mission parmi 2 ou 3 proposées, il fait place à un principe beaucoup plus linéaire. C'est bien simple : Driver 2 est composé de 40 missions (entrecoupées de nombreuses cut scenes) qu'il faut mener à leur terme pour venir à bout de l'aventure ! Ouais, je sais, ce n'est pas très original et ça enlève une bonne partie de cette sensation de liberté présente dans Driver 1. Mais comme nous le

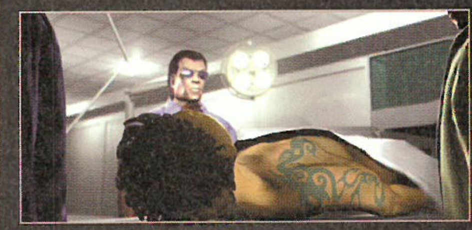

Le système des replays a été encore amélioré. Désormais, on peut utiliser des caméras « mobiles ».

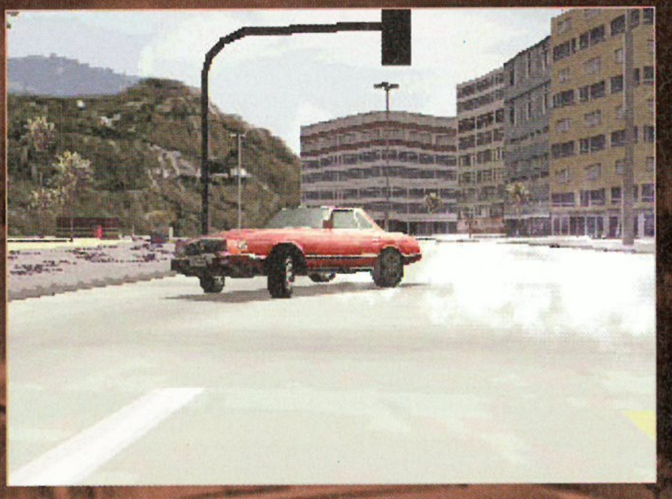
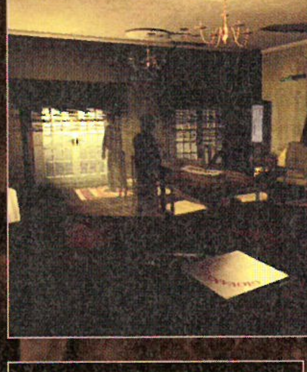
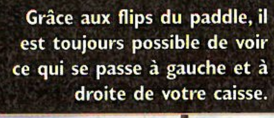
Cut Scenes

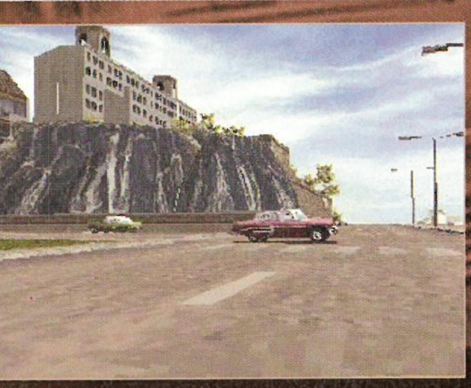
Je ne sais pas si vous vous rappelez des scènes cinématiques du premier Driver, mais moi elles m'ont laissé un arrière goût de bâclé. Pas très dynamiques, grossièrement animées (notamment les persos modélisés façon cubisme), parfois même mal mises en scènes, elles n'avaient franchement pas grand-chose pour elles ! Eh bien une chose est sûre : il en sera tout autrement pour Driver 2. En effet, les p'tits gars de Reflections ont mis les bouchées doubles afin de nous pondre 25 minutes de vidéo de qualité. Désormais, chaque personnage est parfaitement modélisé, tant au niveau du corps que du visage. Les expressions des visages sont saisissantes de réalisme, les mouvements des lèvres synchronisés avec les dialogues et les animations vraiment détaillées…










Grâce aux flips du paddle, il est toujours possible de voir ce qui se passe à gauche et à droite de votre caisse.






LION CHALLENGE
1ER TOUR EUROPÉEN MULTIGLISSE
Lion CHALLENGE
Nestlé
OLLER
Au COEUR de ta ville
Double rampe-spine
show pro team
street contest
Training
Randonnée
SALOMON
MOTOROLA
FRANCE
Mai 2000
10/05 Nantes
14/05 Lyon
17/05 Marseille
20/05 Lille
SKATE
ANGLETERRE
Juillet 2000
Manchester - Newport
Glasgow - Truro - Londres
ALLEMAGNE
Juillet 2000
PARIS
Septembre 2000
Finale France et Européen
BMX
DJ
à Gagner
street contest
Pipe master à Hawaï
Séjour snow à Chamonix
Projet "Glisse City"
100 000 frs soit 15245 Euros
pour ton association
Infos et inscription gratuite
www.lion-challenge.com
Hot line : 01 41 34 21 3
SKYROCK
adidas
EUROSPORT FRANCE

confie Martin, cette solution s'est révélée plus intéressante, car elle permettait de développer un scénario plus riche et surtout plus cohérent. En marge de ces innovations et autres améliorations susnommées, Driver 2 apporte également son lot de petites nouveautés un peu plus anecdotiques. Présence d'un personnage secondaire nommé Tobias Jones (une sorte de coéquipier de Tanner), cut scenes beaucoup plus réussies (voir encadré), virages plus variés dans les maps (là aussi y'a un encadré qui en cause)... les modèles des voitures qui composent le trafic sont plus nombreux, les piétons qui déambulent adoptent des attitudes plus variées, les mini-jeux ont été revus et corrigés (certains disparaissent pour laisser la place à des nouveaux), l'intelligence artificielle des flics est plus poussée (note pour moi : faut que j'arrête de mettre le mot « plus » partout...), bruitages d'ambiances dans les villes plus riches (et merde...), caisses modélisées avec – bip ! – de détails et bla-bla-bla... Bon, j'arrête l'énumération. Mais avant de mettre un terme à cette présentation, il faut quand même que je vous entretienne de LA nouveauté du titre : le mode Deux Joueurs ! Bon, c'est un peu le flou total pour l'instant puisqu'on ne l'a pas vu tourner... En fait, tout ce que je peux vous dire c'est qu'il utilise des versions réduites des villes pour des raisons de mémoire insuffisante (la Play' est incapable de gérer en deux exemplaires les maps complètes), que l'on pourra jouer en mode « flic contre bandits », que d'autres challenges seront proposés, mais qu'en aucun cas on ne pourra pratiquer à deux le mode Undercover ! Voilà, vous en savez tous autant que moi sur Driver 2. A savoir que cette suite ressemble dans la forme énormément au premier épisode, mais que dans le fond elle présente quelques subtils remaniements plutôt bien pensés. Bref, même si le côté « phénomène de nouveauté » suscité par Driver l'année dernière s'est largement émoussé, Driver 2 n'en demeure pas moins très aguicheur et franchement prometteur...

A Rio, vous pourrez prendre le volant de vieilles guimbardes des années 50, genre Cadillac ou Oldsmobile défraîchies.

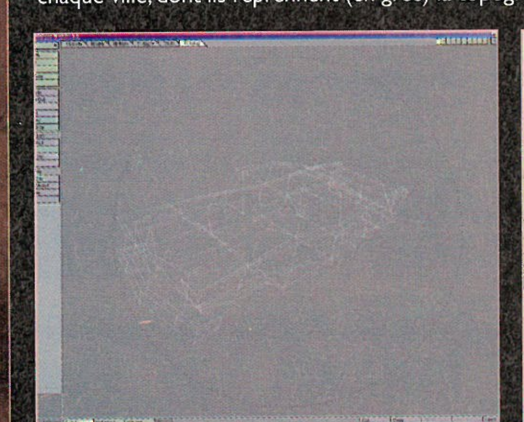
Le système de radar présent à l'écran a été revu, histoire de mieux vous repérer dans les dédales de rues.

4 nouvelles villes, 40 missions et un mode Deux Joueurs. Voilà ce que nous réserve Driver 2

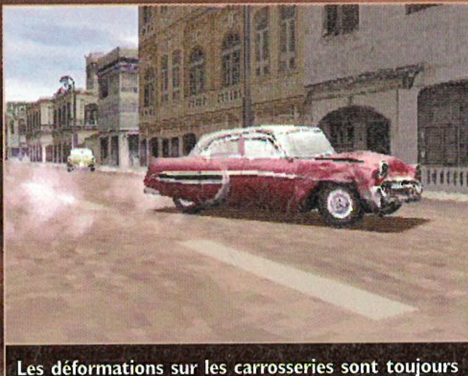
Un travail de fourmis



A l'instar du premier épisode, les différentes maps de Driver 2 ont été conçues avec un soin tout particulier, histoire de rendre au mieux l'ambiance et l'architecture des 4 villes concernées. En clair, les développeurs de Reflections ont arpenté les rues de Las Vegas, Chicago, Rio et la Havane, afin de repérer les lieux et de bien s'imprégner de la couleur locale. Durant leurs pérégrinations, ils ont multiplié les prises de vue et ont récupéré des tonnes de documentation, puis ont ramené le tout dans leur studio de Newcastle où ils ont pu concevoir les niveaux. Ces derniers, d'une taille à peu près similaire à ceux du premier épisode représentent une petite portion de chaque ville, dont ils reprennent (en gros) la topographie générale.





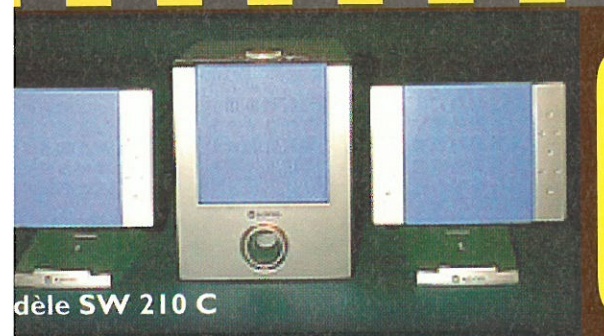


Les déformations sur les carrosseries sont toujours de la partie.

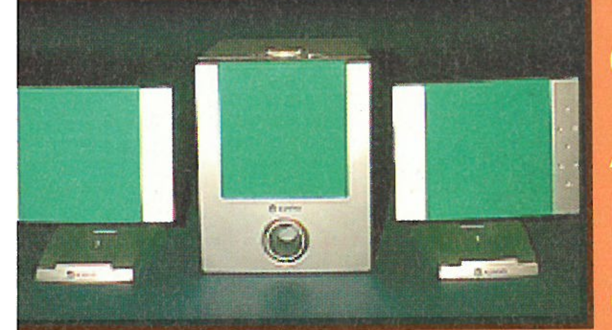
Driver 2 reste un pur jeu d'arcade dans lequel vous pouvez tout détruire !



CONCOURS



GAGNEZ DES KITS ACOUSTIQUES POUR PLAYSTATION OU DREAMCAST.













CONCOURS VALABLE DU 1ER AU 31 MAI 2000, gagnez 8 ensembles sw 210 C & 8 ensembles SW 201

SUR LE 3615 JOYPAD

1,29 F/mn

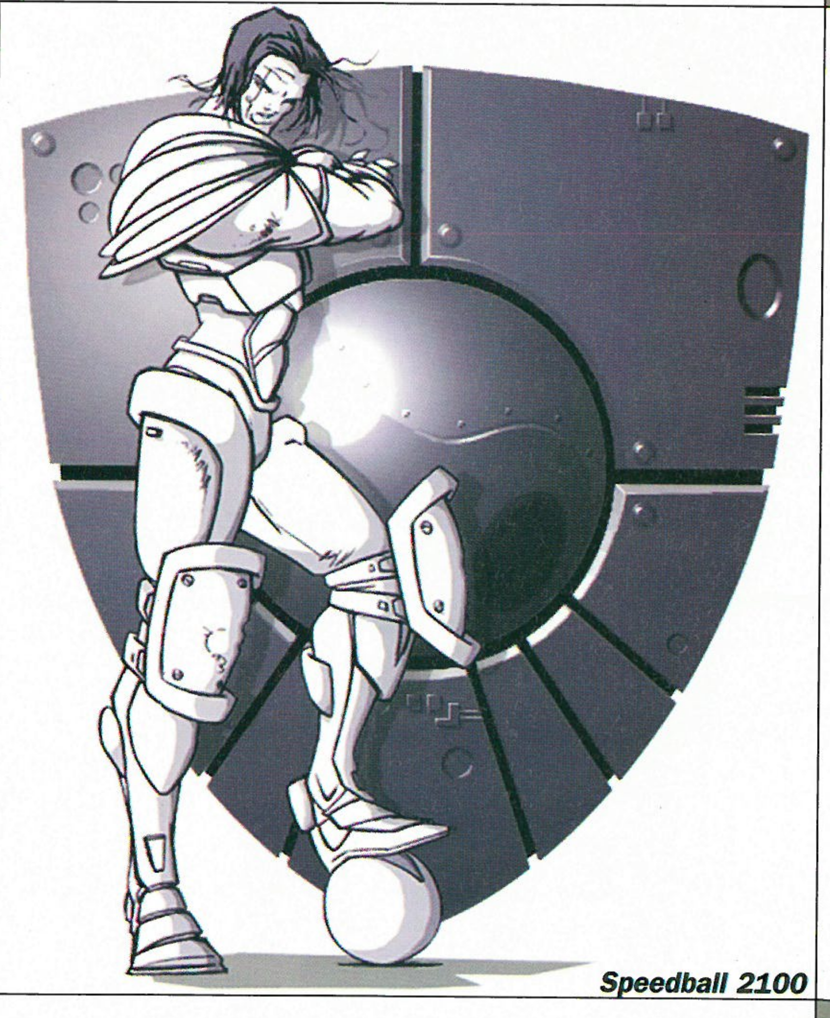
Astuces & Soluces pour toutes les consoles

TOUTES LES SORTIES DE CES PROCHAINS MOIS

Ce mois-ci

Ce mois-ci, nous avons envoyé Greg de force au pays des geishas pour couvrir le Tokyo Game Show. Le pauvre, il a souffert ! La tendance du salon ? Beaucoup de titres Dreamcast très prometteurs. Malgré tout, les joueurs japonais semblent se désintéresser totalement de la machine de Sega. Comme dirait cette tête d'œuf de Calimero, c'est vraiment trop injuste. Du côté de la PlayStation 2, aucune nouveauté, après la tempête, c'est le calme plat. La news européenne, quant à elle, manque un peu de peps. On sent que les éditeurs se réservent pour le salon de l'E3. La Nintendo 64 néanmoins s'apprête à accueillir son premier Metal Gear-like, Operation Winback et Revolution Software distillent de nouvelles infos sur le prochain jeu d'aventure/ espionnage, De Sang Froid sur PlayStation. Comme d'hab' dans ces cas-là, nous vous conseillons vivement de jeter un petit coup d'œil à la rubrique Evénement, vous apprendrez plein de choses intéressantes sur le neuvième opus de Final Fantasy, Alone in the Dark 4 et Driver 2. Avec un peu de chance vous pourrez même lire 3 pages sur Colin McRae Rally 2 !

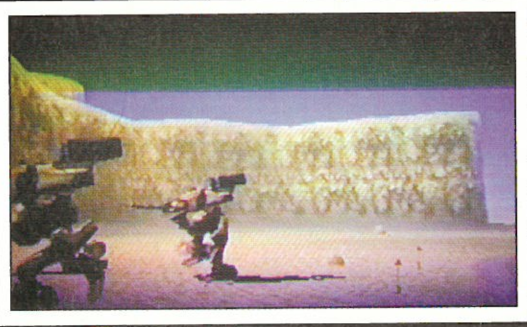
McRae Rally 2 !



Speedball 2100







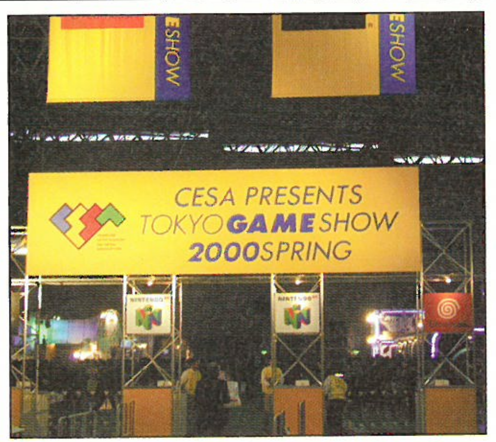




Le Tokyo Game Show de ce printemps 2000 aurait dû être annonciateur de jeux extraordinaires sur PlayStation 2. il ne fut que l'outil de déception des Sonystes. mais aussi la lueur d'espoir des Segatistes.

Tokyo Game Show 2000

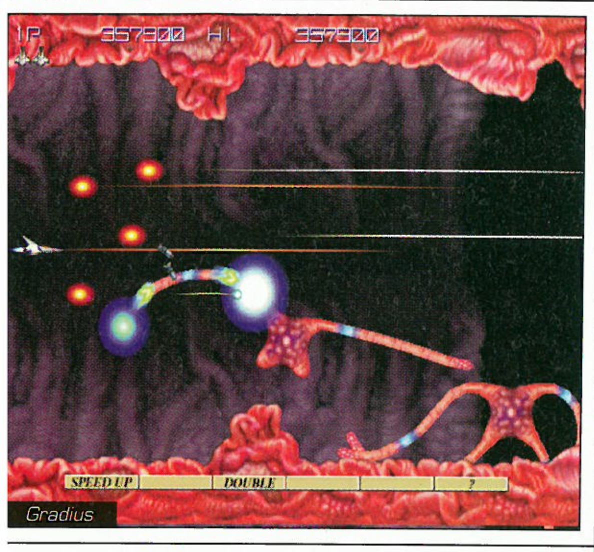








Difficile de satisfaire l'acheteur récent de PlayStation 2, sur ce salon. Alors que l'on attendait tous des nouveaux titres PS2, quelle ne fut pas la déception des joueurs devant le faible nombre de titres présentés. Des versions jouables de Tekken Tag Tournament ou Type-S, déjà en vente, mais à part cela ? Le Baseball de Squaresoft, terminé mais pas encore mis en vente pour des raisons de droits sur les équipes japonaises. Onimusha ? Ben non, juste un film avec les programmeurs qui nous expliquent qu'ils sont bien contents de bosser sur un tel projet. Le stand Sony, heureusement, va proposer des nouveaux jeux, pense alors le malheureux... Eh bien non, il y avait moins de jeux qu'au Tokyo Game Show du mois de septembre. Le stand Sega, par contre, en remontrait à beaucoup d'éditeurs. Les jeux de seconde génération sont arrivés sur DC, et Sega le fait savoir. Que ce soit avec de grandioses RPG ou des accessoires rigolos, la Dreamcast n'a rien à envier à la PlayStation 2, mises à part les ventes. Bien que la console de Sega se porte plutôt bien aux Etats-Unis, la sortie de jeux toujours aussi bons ne fait rien changer au Japon. Mauvaise image du constructeur, acharnement du public à acheter du Sony ? Le phénomène est difficile à cerner tant il semble tenir de l'acharnement à contredire le fait qu'une console fonctionne grâce à la qualité des jeux qui tournent dessus. Par contre, une fois le deuil des jeux PS2 fait, on trouvait des petits bijoux d'innovation, de créativité ou d'intérêt. Des jeux comme Suzuki Bakuhatsu, Jet Set Radio, Grandia 2, Mr Driller, intéressants, beaux ou tout simplement amusants, tous étaient là pour nous réconcilier avec le jeu vidéo made in Sega. Pour la rédaction de Joypad (et de Famitsu aussi, d'ailleurs) LE jeu de ce salon aura sans aucun doute été Phantasy Star Online. Bien réalisé, très bien pensé au niveau de l'interaction entre les joueurs, il est à l'image des jeux que l'on souhaiterait plus nombreux dans le futur. Une fois encore, Sega se démarque en étant en avance sur ses concurrents.



Gradius



Drummania

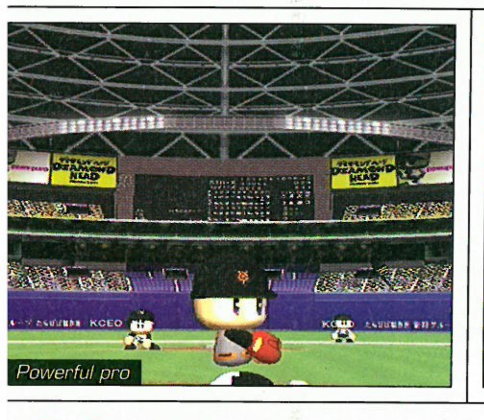
Golf Masters 2000

Un stand agité que celui de Konami, entre lives effectués par des artistes venus vanter les jeux de musique et un jeu de drague sur PS2.

Konami


Eldergate


World Soccer 2000

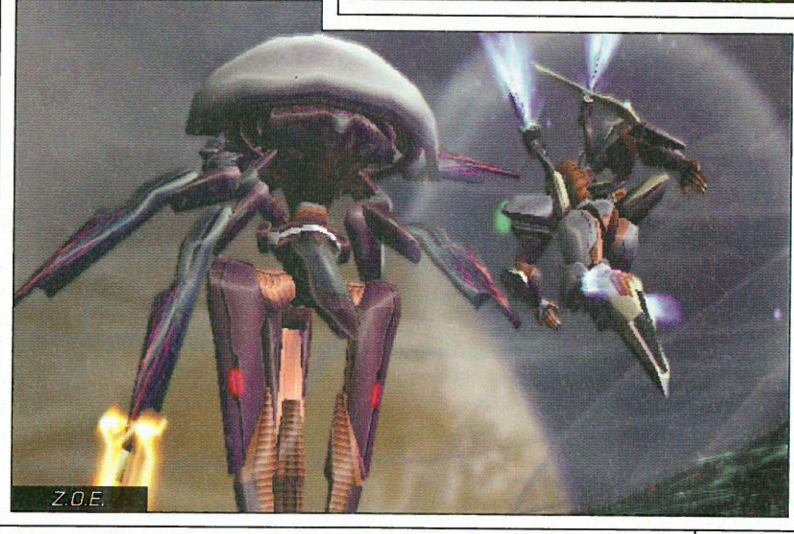

Powerful pro



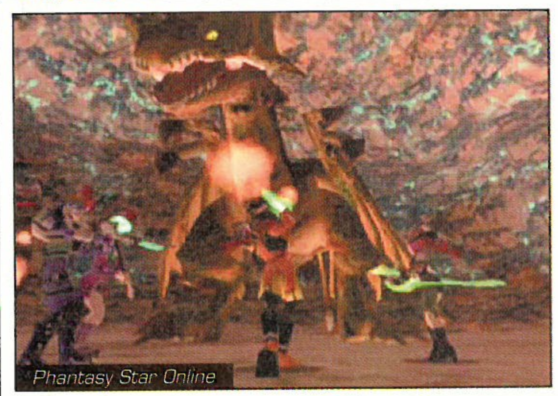
Reiselied


Walpurgis

Une révélation pour commencer : le prochain jeu d'Hidéo Kojima sera bien sur PlayStation 2 mais ne sera pas un Metal Gear. Il s'agira de **Z.O.E.**, un jeu de combat à l'intérieur de robots super rapides possédant un armement impressionnant. Le jeu est d'une beauté à pleurer, mais n'a malheureusement pas encore de date de sortie. Toujours sur PlayStation 2, on trouvait une version presque définitive de **World Soccer 2000**, un foot plutôt arcade qui pourrait bien combler quelques amateurs de ISS Evolution du même éditeur. La jouabilité n'est pas aussi parfaite que celle de la version PS1 pour l'instant mais gageons que le jeu sera excellent pour sa sortie à la fin du printemps. Passons rapidement sur **Reiselied**, qui malheureusement n'est qu'un RPG très classique aux graphismes assez moyens sur PS2, pour passer à la plus grosse licence de l'année pour Konami : **les Jeux Olympiques de Sydney**. Que ce soit sur PS (1 ou 2), Dreamcast, N64 ou DC, tout le monde aura sa version (parallèlement donc à celle développée par ATD pour le compte d'Eidos en Europe). Les versions DC et PS2 sont particulièrement impressionnantes, même si très peu d'éléments étaient encore montrés. Au niveau des jeux Bemani, c'est-à-dire de la branche musicale de l'éditeur, Konami présentait de nouvelles versions de Dance Dance sur PS1 (3rd Mix) ou DC (2nd mix DC édition), de nouveaux Beat Mania sur PS (Best Hits) ou GB (Net Jam). Terminons, enfin, avec **Eldergate**, un RPG classique sur PlayStation, pour nous tourner vers le Talk-Show très intéressant de Metal Yuki, créateur de la série des Tokimeki Memorial. Dans ces jeux d'aventure, il faut séduire la fille que l'on aime, tout en ayant un niveau scolaire optimal (c'est un peu le résumé de notre vie…). Après avoir présenté les habituels scénarios discs, ce génial créateur a annoncé Tokimeki sur PS2, où, à la manière de Jet Set Radio (voir notre article consacré à Sega dans ce même numéro), on transforme les personnages polygonisés en créatures dessinées en 3D. Le système de Konami, baptisé « Toon Shade », permet des effets incroyables, irréalisables dans un dessin animé traditionnel. Voilà qui augure du meilleur pour l'avenir.


Z.O.E.


Phantasy Star Online


Phantasy Star Online



Samba De Amigo


Jet Set Radio

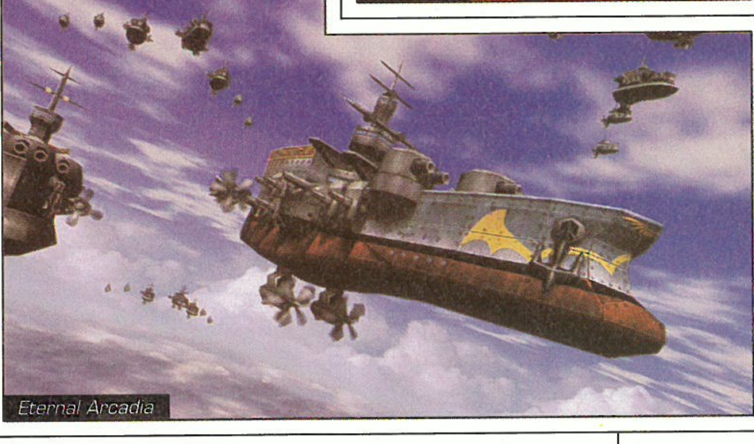

Jet Set Radio

Chez Sega, on ne sait pas si c'est l'énergie du désespoir qui a mené à ce résultat, mais les jeux y étaient bien plus intéressants qu'ailleurs sur le salon... Sega : vedette de ce tout dernier Tokyo Game Show.

Sega



Grandia 2


Eternal Arcadia

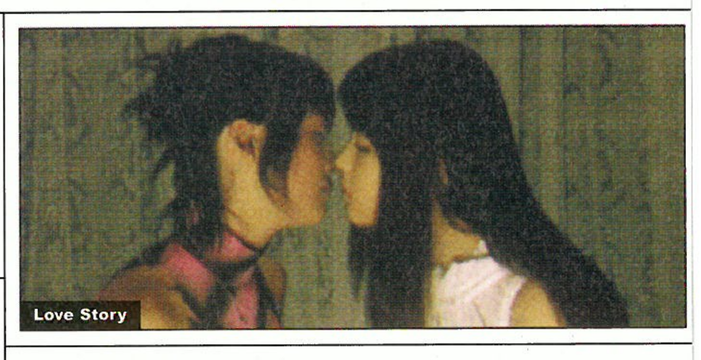
Pour qui s'est acheté une Dreamcast, le stand de Sega de ce Tokyo Game Show 2000 de printemps était une bénédiction. On y trouvait des hits en puissance et des petits bijoux d'originalité qui, techniquement, ne souffraient aucunement les comparaisons avec les jeux PlayStation 2. Le plus surprenant de tous fut sans aucun doute **Jet Set Radio**. Prenons Top Skater dans le principe et déplaçons-le dans un futur où le funk est interdit. Changeons la planche du héros pour des rollers et mettons des flics à ses trousses à cause de son amour pour ce qui sonne bien. On se retrouve alors avec un jeu très rapide, à la réalisation excellente, grâce au style graphique très spécial baptisé par ses créateurs « Manga dimension ». Cela permet de transformer n'importe quelle structure en 3D en dessin stylisé entièrement en 3D, un peu comme si on avait gonflé Parappa. Au menu : action, figures, grinds et même tags sur les murs, aux commandes de différents héros aux capacités variées. Un autre titre tout aussi important était **Phantasy Star Online**. Le jeu de rôle jouable à 4 simultanément à travers le monde grâce à une connexion Internet est bientôt achevé et sa sortie mondiale est prévue pour cet été. Grâce à un système de communication de phrases pré-enregistrées, il sera possible de jouer avec tous les joueurs du monde sans parler leur langue. Beau, bien pensé et offrant la possibilité de créer son personnage, voilà un titre qui promet énormément. On évoque rapidement **Grandia 2**, un RPG bénéficiant de graphismes grandioses, toujours aussi intéressant techniquement, qui a priori sera disponible pour l'été. Un gros concurrent de FF9 ?

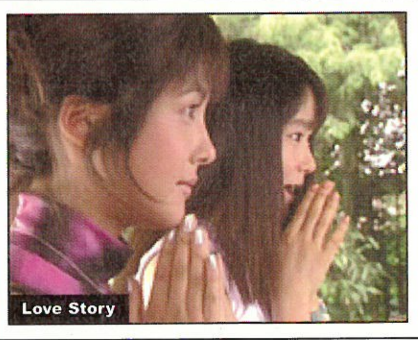
Eternal Arcadia, un autre RPG, promet lui aussi beaucoup grâce à un univers enchanteur et un système de jeu classique mais efficace. Terminons enfin avec un nouveau VMU qui fait lecteur MP3, un modem pour ligne à haut débit, et surtout **Samba De Amigo**, annoncé au Japon pour le 27 avril. Dans ce dernier titre, il s'agit de manier des maracas qui, grâce à un tapis vendu avec l'ensemble, sont repérées par la console. Il faudra avoir le rythme de la samba dans la peau. Un titre génial en perspective, même s'il risque d'être un peu cher lors de sa sortie en import (il faudra compter le jeu, les maracas virtuelles et le tapis…). Comme d'habitude avec ce genre de soft, la manette coûte cher mais le fun est à ce prix...


MDK2
Interplay
Virgin INTERACTIVE
POUR DETRUIRE TOUS LES ALIENS AVEC INTELLIGENCE FORCE & HUMOUR
ONSEILLÉ
moins de 12 ANS
Kurt
Spécialités :
discrétion,
sniper, voltige
Prof
Spécialités :
génie,
gadgets, farfelu
Max
Spécialités :
destruction,
6 pattes, attaque
NFOS • CADEAUX • SOLUCES
3615 VIRGIN GAMES
ot-Line N° Indigo 0 803 09 41 64
int-Line 08 36 68 94 95
* 2,23 F la minute
http://www.virgininteractive.com
PC CD-Rom
Dreamcast.
oo Interplay Entertainment Corp. Omen Engine. ©2000 Bioware Corp. Développé par Bioware Corp. L'Omen Engine de Bioware et le logo Bioware sont des marques commerciales de Bioware Corp. MDK, MDK2 et les marques associées sont des marques commerciales
hiny Entertainment, Inc. et certains personnages sont ©Shiny Entertainment, Inc. Interplay et le logo Interplay sont des marques commerciales d'Interplay Entertainment Corp. Tous droits réservés. Tous les autres copyrights et marques commerciales appartiennent à
s propriétaires respectifs. Tous droits réservés. Distribué exclusivement par Virgin Interactive (Europe) Limited. Virgin est une marque déposée de Virgin Enterprises Limited. Tous droits réservés. Sega et Dreamcast sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd.

Enix

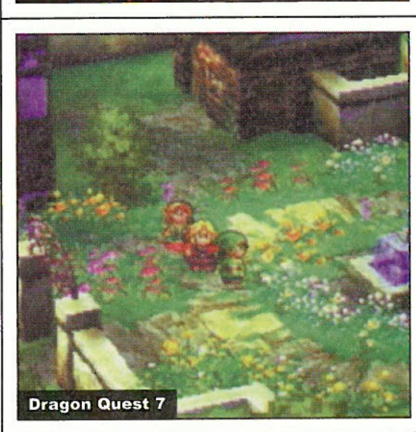

Star Ocean Blue Sphere


Love Story


Love Story


Suzuki Bakuhatsu


Suzuki Bakuhatsu


Dragon Quest 7

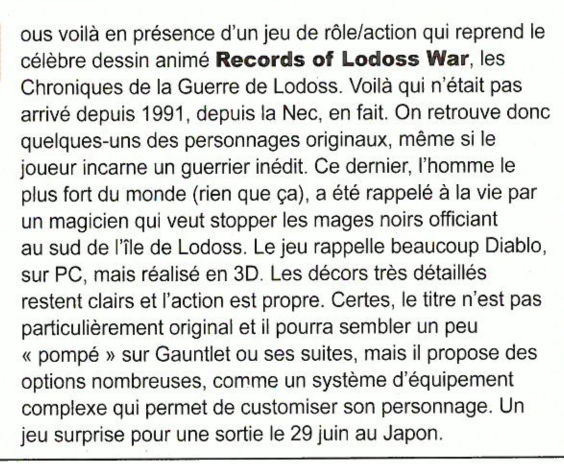

Passons rapidement sur **Dragon Quest 7**, le RPG rival de Final Fantasy qui n'a pas changé du tout et qui devrait sortir vers le mois de mai si tout se passe bien. Rappelons tout de même qu'il devait initialement sortir pour l'été 1997… Tournons-nous plutôt vers l'une des petites merveilles de ce salon, un jeu « petit budget » audacieux et ingénieux sur PlayStation : **Suzuki Bakuhatsu**. Le joueur incarne mademoiselle Suzuki. Celle-ci reçoit, depuis quelques jours déjà, des lettres anonymes accompagnées de… bombes ! Le jeu est, en fait, un mélange d'action et de réflexion dans lequel on devra, à la manière des films d'espionnage, désamorcer des bombes en dévissant, coupant, branchant ou débranchant fils, vis et câbles divers. Sa sortie est prévue en juin. Il était aussi possible de jouer à **Star Ocean Blue Sphere** sur Game Boy. Deux ans après Star Ocean 2, il se passe des choses bizarres sur Game Boy. Un RPG à la réalisation impeccable, **Love Story**, feuilleton interactif sur PlayStation 2, utilise toujours pleinement le format DVD et devrait être disponible lorsque vous lirez ces lignes. Terminons enfin avec un étrange clone de Tomb Raider, **Blade Arts**, un jeu qui, a priori, est destiné au marché étranger. Un étrange concept, sur PlayStation première du nom.



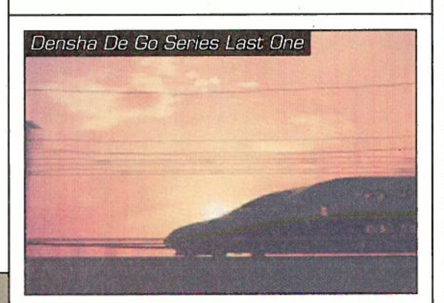


Kadokawa




Nous voilà en présence d'un jeu de rôle/action qui reprend le célèbre dessin animé **Records of Lodoss War**, les Chroniques de la Guerre de Lodoss. Voilà qui n'était pas arrivé depuis 1991, depuis la Nec, en fait. On retrouve donc quelques-uns des personnages originaux, même si le joueur incarne un guerrier inédit. Ce dernier, l'homme le plus fort du monde (rien que ça), a été rappelé à la vie par un magicien qui veut stopper les mages noirs officiant au sud de l'île de Lodoss. Le jeu rappelle beaucoup Diablo, sur PC, mais réalisé en 3D. Les décors très détaillés restent clairs et l'action est propre. Certes, le titre n'est pas particulièrement original et il pourra sembler un peu « pompé » sur Gauntlet ou ses suites, mais il propose des options nombreuses, comme un système d'équipement complexe qui permet de customiser son personnage. Un jeu surprise pour une sortie le 29 juin au Japon.

Taito

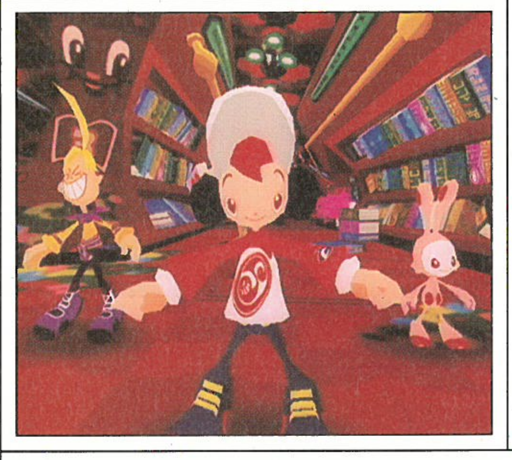

Densha De Go Series Last One

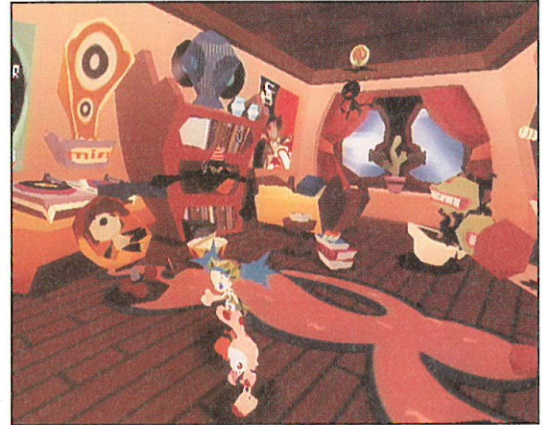


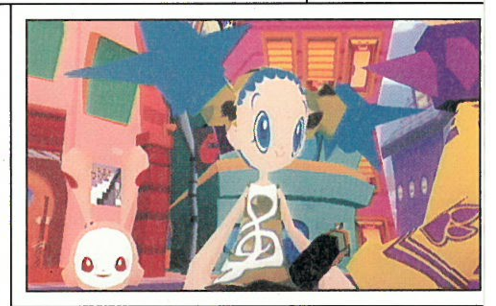
RC De Go


Cosmo Warrior Zero

Spécialiste du jeu de série B, Taito continue sur sa lancée. Ainsi, nous avons droit à de nouvelles versions de Densha De Go, la célèbre simulation de conduite de trains. La première se nomme **Densha De Go Series Last One** (en attente d'un meilleur titre). Tournant sur PlayStation 2, elle bénéficie de graphismes moins médiocres qu'à l'accoutumée. Sans savoir vraiment pourquoi, elle ne sortira pas avant l'hiver prochain. En attendant, on aura d'autres jeux de la série De Go avec **RC De Go**, un jeu de conduite de voitures radiocommandées sponsorisé par Kyosho (le rival de Tamiya). Un jeu qui rappelle furieusement le RC Pro-am sur Nes (ça ne nous rajeunit pas) à la jouabilité épatante et à l'intérêt de jeu tout frais, et prévu cet été au Japon. Passons aux choses sérieuses avec le dernier volet de la série des shoot'em up dont Taito nous avait gratifiés sur Saturn ou PlayStation : **Ray Crisis**. Au programme de ce shoot très speed : action ininterrompue, lasers à tête chercheuse et réalisation qui frôle l'irréprochable pour un produit de ce genre. Dernier titre, enfin, surprenant de la part d'un éditeur peu habitué aux licences de dessins animés : **Cosmo Warrior Zero**. Ce jeu de tir et d'action qui vous place dans le rôle de Warriors Zero se déroule dans l'univers de Leiji Matsumoto, auteur d'Albator. Le joueur incarne un ancien compagnon d'Albator (Harlock en VO), qui depuis est entré dans la police terrienne et tente de coincer son vieil ami. Heureusement, « quelque chose » va ouvrir les yeux de Warriors Zero et le pousser à s'allier à son camarade dans un jeu de tir aux graphismes cubiques et très colorés, rappelant avec brio ceux de la série originale. Un jeu attendu pour le 18 mars au Japon.



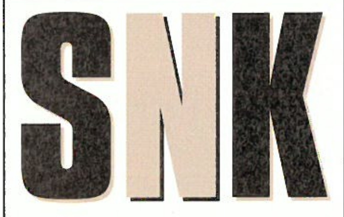






SNK

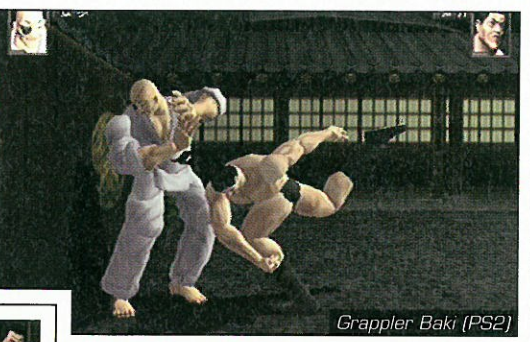

oilà donc SNK qui présente un jeu de musique. L'éditeur, habitué aux jeux de baston depuis quelques années, tente de se refaire une image d'éditeur diversifié. Après Koudelka l'an dernier, voici **Cool Cool Toon** sur Dreamcast, un jeu de rythme/action. A la manière de Parappa, il va falloir un bon sens du rythme et des réflexes afin de sauver Cool Cool Town du méchant King. Amp et Speaker, les deux héros du jeu, ont, en effet, été emmenés dans ce monde par Yusa le lapin malicieux (toute une histoire !). Ils devront donc affronter divers adversaires de deux manières : Friz ou Notty. Dans le Friz, il s'agira de frapper des boules tournant en rythme avec le paddle analogique, tandis que les phases Notty vous demandent simplement de reproduire une mélodie entendue avec les boutons du pad. A noter que la version Neo Geo Pocket, Cool Cool Jam, pourra donner accès à de nouvelles options en connectant la NGP à la Dreamcast. Pour le reste, SNK ne présentait pas encore KOF 2000, malheureusement.








Zoids (PS)


Grappler Baki (PS2)

Tomy

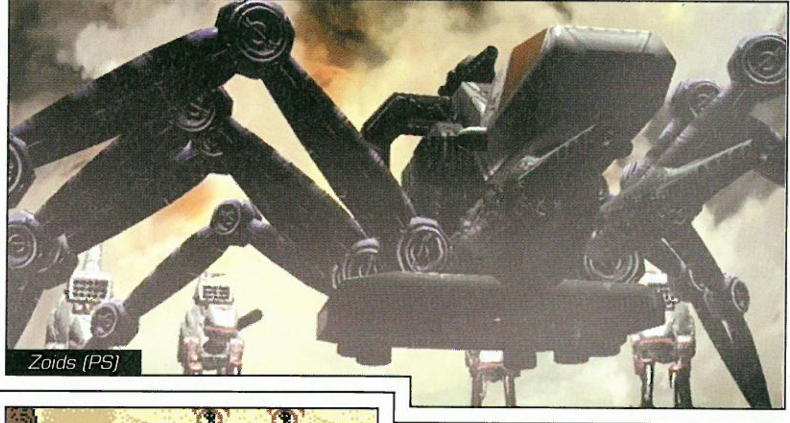

Grappler Baki (PS2)


Gungho (PS)


Gungho (PS)

Plus connu pour détenir la licence officielle de Pokémon que pour la qualité de ses jeux vidéo au Japon, Tomy présentait pourtant quelques titres sympathiques.


On a peu l'habitude de parler de Tomy. L'éditeur est, en effet, surtout spécialisé dans les jouets, comme les **Zoids**. Créés il y a dix ans, les Zoids reviennent en force, dans le cadre d'un dessin animé populaire mêlant animation traditionnelle et images de synthèse. L'histoire est simple : des jeunes gens aux commandes de robots en forme de dinosaure luttent contre les méchants Zoids. Cela donne un wargame assez étrange sur PlayStation, et un RPG plutôt sympathique sur Game Boy. Sur PlayStation également, était présenté **Gungho Brigade** sur PS. Encore un jeu de robots géants qui devrait plaire aux fans de Mecha. Mais c'est surtout à **Grappler Baki** que nous nous sommes intéressés. Tiré d'un manga populaire, il s'agit ici d'un jeu de combat. Le joueur pourra incarner Baki, le combattant qui prend part à des combats clandestins. Le jeu se veut assez réaliste, malgré les graphismes tentant de se rapprocher de ceux du manga. Pour l'instant peu avancé, le soft peut mener à quelque chose d'intéressant, si Tomy continue dans ce sens.


Zoids (PS)



Zoids (PS)

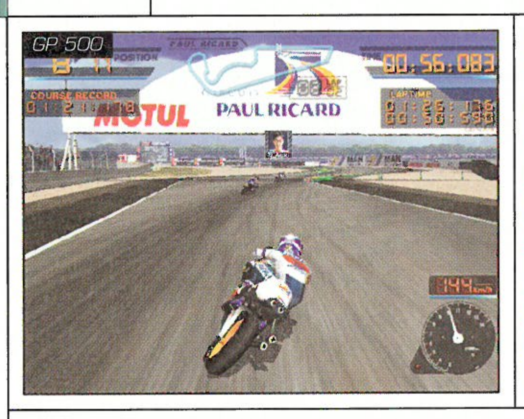

Gungho (PS)

Koei


Angelique Trois


Shin Sabgoku Musô

Après avoir vu Kessen, il faut avouer qu'apercevoir **Angelique Trois** (en français dans le texte) est assez… perturbant. Voici, en effet, un simulateur de jeu de drague… pour filles ! La joueuse incarne Angelique, une héroïne dans un Moyen Age plein de clichés où la moindre hutte ressemble à Versailles et où tous les chevaliers sont maigres et aux cheveux longs. Heureusement, l'autre partie du stand était consacrée à un jeu plus « macho », avec **Shin Sangoku Musô**. Dans ce dernier, le principe est assez simple : on incarne un seigneur ou un héros de guerre de l'époque médiévale asiatique et on larde les troupes adverses. Comprenez qu'il s'agit là d'un jeu de combat utilisant pleinement les capacités de la PlayStation 2, puisqu'on se bat ici contre des régiments entiers. Que ce soit à la lance ou au sabre (les 7 persos que peut incarner le joueur ont chacun leur spécialité), on devra trancher dans le vif si l'on veut sauver son pays. Heureusement, on n'incarne pas un débutant et les super pouvoirs seront généralement là pour aider le combattant solitaire. Rapide, superbe, impressionnant, voilà un jeu d'action que l'on attend pour le mois de juin avec pas mal d'intérêt.

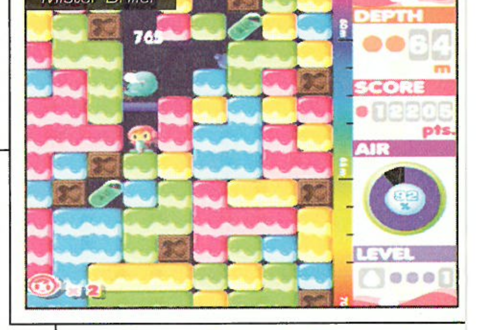


GP 500



Tales of Eternia

Namco



Mister Driller

Le Tokyo Game Show commençait le lendemain de la sortie de Tekken Tag Tournament, le plus gros jeu de Namco de l'année. Autant dire que le stand faisait un peu vide, du moins à première vue. Heureusement, on pouvait jouer à l'un des softs les plus simples et les plus rigolos du salon : **Mister Driller**. Mélange savant et génial de Tetris et de Dig Dug, il vous place dans la peau d'un petit mineur qui doit creuser différentes couches sédimentaires sans les prendre sur la tronche. Action et réflexion sur PS, DC et Game Boy. L'autre jeu pour lequel Namco avait monté un sacré stand était **Tales of Eternia**. Le RPG est pratiquement fini et sera mis en vente dans les environs de juin. On garde toujours **Inomata Mutsumi** au design, et un système de combats qui permet de ne pas s'ennuyer puisque le joueur devra réaliser ses propres coups spéciaux. Le tout sur PlayStation. Quant à **GP 500**, sur PlayStation 2, nous avons eu l'occasion de voir le jeu… mais pas au salon. Et, pour l'instant, cela promet, même si le titre n'en est qu'à 30 % de son développement.

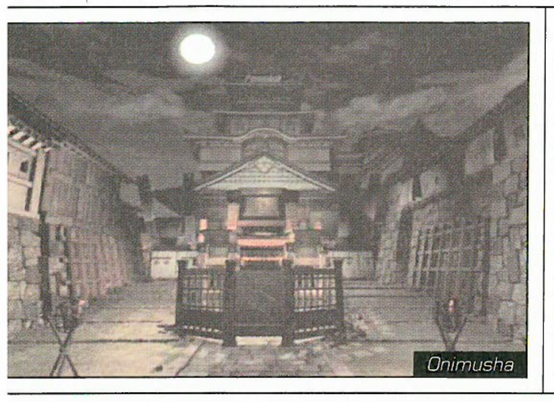


Tales of Eternia

Mister Driller



Tales of Eternia


Onimusha


Power Stone 2


Power Stone 2

Capcom

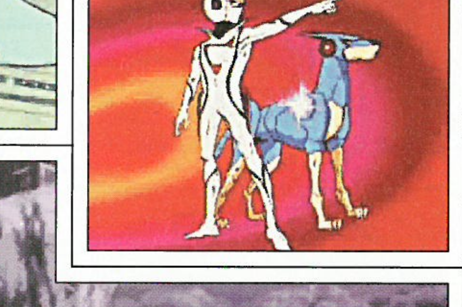
Chez Capcom, peu de nouveautés, malheureusement. Certes, on pouvait jouer à **Power Stone 2** (très semblable au premier opus), qui s'annonce vraiment excellent mais, mis à part cela, peu de surprises. Loin d'avoir droit à une version jouable d'**Onimusha**, les visiteurs du salon devaient se contenter d'une vidéo entrecoupée d'interviews des producteurs.
Bio Hazard Zero sur N64, jouable mais légèrement buggé, était heureusement rattrapé par les présentations, répétées tout au long de la journée, des trois jeux Game Arts sur PlayStation 2 : **Sylpheed, Gun Griffon Blaze** et **Sangoku**. Passons rapidement sur Sangoku, un jeu de stratégie plutôt inaccessible aux Européens, afin de nous pencher sur Sylpheed. Ce dernier shoot them up était en effet véritablement impressionnant, proposant un nombre d'effets de couleurs et de déformations incroyable ! Pour l'instant, le jeu n'est pas encore terminé et il reste notamment à régler la jouabilité ainsi qu'à achever les derniers niveaux pour cet été. Gun Griffon Blaze demeure, quant à lui, un jeu de tir 3D plutôt classique mais extrêmement bien réalisé, PlayStation 2 oblige.


Onimusha

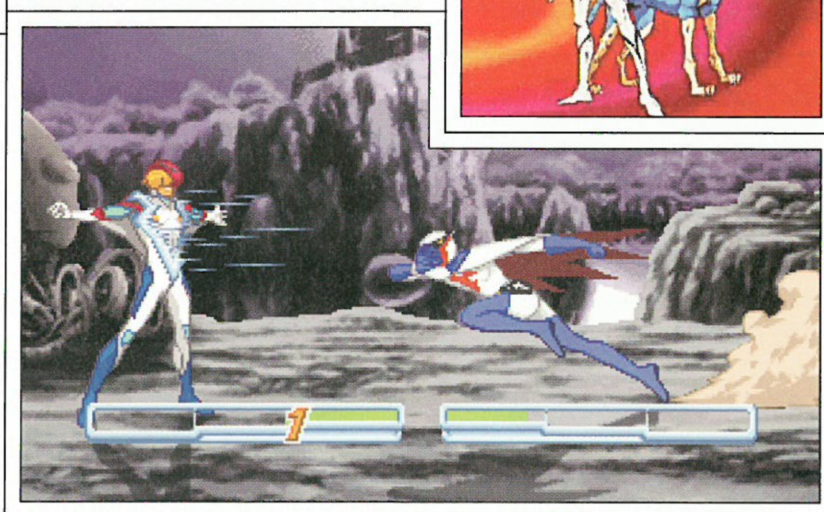
Takara

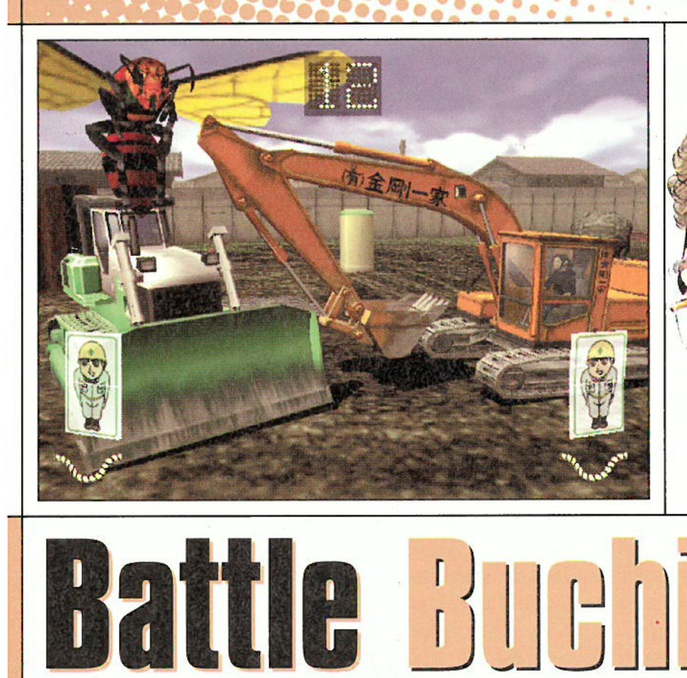






Passons très rapidement sur **Choro Q HG**, un jeu de voitures médiocre de plus de la célèbre série « culte », pour aller au plus intéressant. **Ex Billards** sur PS2 est enfin fini et sortira vraisemblablement au mois de mai. Mais le plus gros jeu du stand Takara était bien entendu **Tatsunoko Fight**. Studio phare d'animation dans les années 70, Tatsunoko a produit de très célèbres dessins animés japonais. Ce sont tous les héros de la Tatsunoko qui se retrouvent donc aujourd'hui dans Tatsunoko Fight, pour un grand jeu de combat à la King of Fighters. Figurent également des héros inconnus pour nous comme Polymer, Casharn, Tekkaman, mais aussi Gatchaman, alias La Bataille des Planètes en VF ! Marc, Princesse et Zoltar sont ainsi jouables dans ce jeu de combat aux multiples personnages. Peu avancé pour l'instant, le jeu semblait un peu vide et les animations encore hachées. Prions que Takara arrange tout cela, afin que l'hyper onde vole bas sur PlayStation l'été prochain.







Éditeur :	Art Dink
Machine :	PlayStation 2
Sortie au Japon :	13 avril 2000
Sortie en Europe :	non communiquée

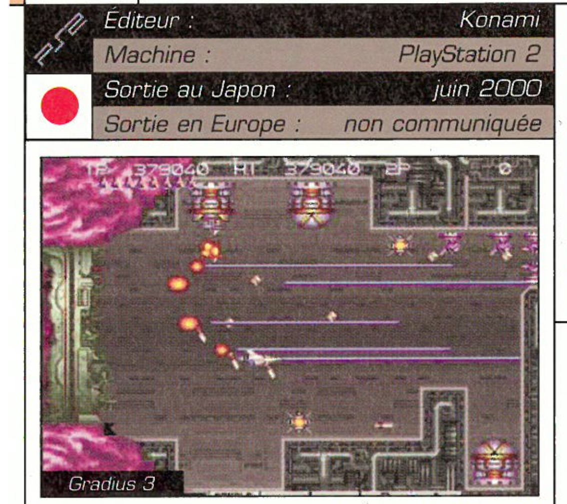


Des batailles de grues qui s'annoncent bien débiles !

Battle Buchigire

Art Dink sort une fois de plus des sentiers battus, en nous proposant un jeu capilotracté (tiré par les cheveux, si vous préférez), avec **Battle Buchigire**, le tout sur PS2. Après sa série des A-Train, dont le dernier volet a vu, hélas, le jour sur PlayStation 2, la société protectrice des tracteurs et autres bulldozers nous lance un défi de taille. En effet, vous jouez ici le rôle d'un contremaître moyen qui n'arrête pas de se faire chourer des chantiers par d'autres contremaîtres beaucoup plus véreux et moins cool que lui. Pour vous faire respecter, vous allez devoir vous battre… à coups de Caterpillar géant ! Ben oui, que voulez-vous, faut bien trouver une certaine originalité après les milliers de jeux de combat classiques pondus depuis des années. Techniquement assez impressionnant (phases de combat), sachez que c'est un dessinateur de mangas bien connu au Japon qui est à l'origine de cette m… erveille. Un titre prévu pour le 13 avril au pays du Soleil Levant et dont nous ne manquerons pas de vous parler dans le prochain numéro de Maçon Magazine®.

Éditeur :	Konami
Machine :	PlayStation 2
Sortie au Japon :	juin 2000
Sortie en Europe :	non communiquée



Gradius 3



Gradius 4



Gradius 4

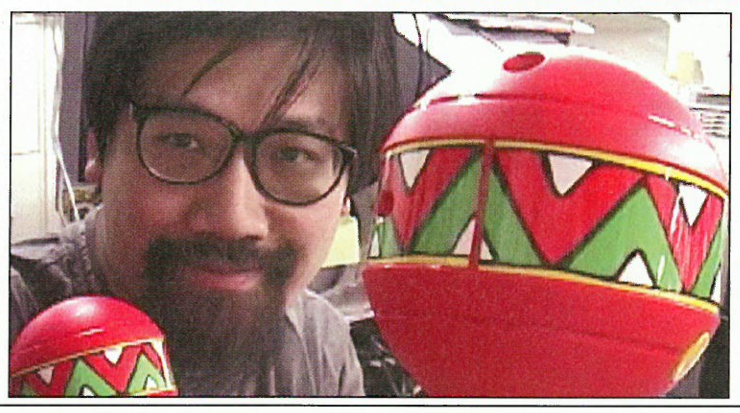
Gradius 3 & 4



Gradius 4

Il existe encore et toujours une poche de résistance appelée « shoot'em up » et dont certains éditeurs continuent sans relâche d'alimenter la flamme. C'est le cas de Konami, qui n'en a toujours pas fini avec ce genre, puisqu'il proposait sur le salon, ni plus ni moins que **Gradius 3 & 4**, le tout sur le même CD PlayStation 2. Gradius 3 n'a rien de fondamentalement extraordinaire puisque c'est l'original dans toute sa splendeur. En revanche, la version de Gradius 4 est, elle, directement tirée de la borne d'arcade. Et forcément, ça se voit à l'écran ! Les couleurs sont superbes, la technique employée largement un cran au-dessus de ce qui s'est fait jusqu'à présent dans le domaine, et les cinématiques sont extraordinaires de beauté. Un titre attendu pour tous les amateurs du « je tire et j'esquive comme un pro ». Normalement, le produit devrait arriver dans les bacs des boutiques japonaises à la fin juin 2000.





Vu du Japon

A partir de ce mois-ci, Joypad et le magazine de jeux vidéo japonais Famitsu organisent un échange d'articles, afin d'être toujours à la pointe de l'actualité mondiale. Vous retrouverez donc, chaque mois, un sujet de Koji Aizawa sur les tendances actuelles au Japon , rédacteur en chef de Famitsu Dreamcast ! Le point de vue de spécialistes japonais du jeu vidéo.



Bonjour à vous, lecteurs français, je suis Koji Aizawa, rédacteur en chef de Famitsu Dreamcast, au Japon. Je commencerai par un rapide résumé du Tokyo Game Show de ce printemps, qui vient de s'achever. La PlayStation 2 a beau avoir été lancée le 4 mars dernier, c'était plutôt du côté de Sega et du Dreameye, appareil numérique pour Dreamcast, qu'il fallait regarder, mais aussi vers Phantasy Star Online, de Yuji Naka, un jeu de la Sonic Team. Au Japon, nous avons déjà environ 11 titres utilisant le système de jeu online, mais celui-ci est particulièrement attendu. De la même Sonic Team, Samba De Amigo aussi a eu beaucoup de succès. Il sort au Japon le 27 avril, mais pour le jeu, il faudra compter 5 800 yens (370 F), et 7 800 yens (500 F) pour une manette-maracas. Si l'on veut deux manettes plus le jeu, cela coûtera donc 21 000 yens (1345 F), alors que la console n'en vaut que 19 900 (1275 F). Même les fous de jeux ici trouvent cela cher, mais il semblerait que les fans qui économisent pour se le procurer soient nombreux. Il faut dire que les senseurs utilisés en arcade pour repérer les mouvements des maracas exploitent une haute technologie ; difficile dans ces conditions de réduire les coûts.

Tomb Raider boudé par les Japonais !

Sans transitionn, et aussi incroyable que cela puisse paraître pour les Européens, Tomb Raider ne marche absolument pas au Japon. En 4 volets, le jeu a changé trois fois d'éditeur, de Victor, Enix, jusqu'à Capcom pour le 4. J'aime personnellement bien cette série et je viens de recevoir la version américaine que je m'étais commandée sur le Net, alors que la version japonaise ne sort que cet été. En février dernier, j'étais au Millia, à Cannes, où j'ai rencontré Frederick Raynal (No Cliché) et David Chomard. J'attends beaucoup de leur prochain jeu, Agartha. Si vous avez des critiques ou des suggestions à propos de cette rubrique, mailez-les à la rédaction de Joypad, qui me les transmettra.

CD SERVICE

Le N°1 des enceintes pour consoles en France



Blindage magnétique sur tous les modèles



Livraison possible sur toute l'Europe
Tél. de l'étranger : 00 33 4 79 61 04 50
Nos prix comprennent le transport en recommandé et l'assurance pour la France
Tous nos modèles sont garantis 1 an

Produits Eclectic Video Games

PC JOYDAPTER
Connectez vos manettes et volant PSX à votre PC sur port USB





Carte Mémoire pour Dreamcast NEXUS 4 MB
Avec câble pour relier à un PC, 4 fois plus puissant que le VMS
259 Frs
Port Compris





SHOCK PAD DC MANETTE DC VIBRANTE
AVEC PORT VMS, fonction Turbo et Ralenti, 8 boutons dont Gâchettes supprimables
269 Frs
Port Compris



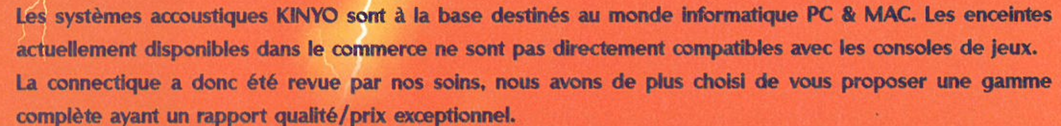


PS 315 S — 6 Watts RMS
2x3 Watts + Surround
229 Frs PSX • 249 Frs DC
Port Compris

PS 515 S — 10 Watts RMS
2x5 Watts + Surround
289 Frs PSX • 309 Frs DC
Port Compris

PS 71 S — 20 Watts RMS
2x10 Watts + Surround
359 Frs PSX • 379 Frs DC
Port Compris

METTEZ DES WATTS SUR VOTRE CONSOLE !



Les systèmes accoustiques KINYO sont à la base destinés au monde informatique PC & MAC. Les enceintes actuellement disponibles dans le commerce ne sont pas directement compatibles avec les consoles de jeux. La connectique a donc été revue par nos soins, nous avons de plus choisi de vous proposer une gamme complète ayant un rapport qualité/prix exceptionnel.
Nos prix comprennent le transport en recommandé, l'assurance, la livraison avec la connectique rendant compatible notre gamme à votre console de jeu préférée.



La Presse spécialisée en parle

JOYPAD : avril 2000
"...L'INNOVATION VIENT DE LA PROVINCE FRANCAISE..." - "...ces mini-enceintes raviront ceux qui n'ont pas de télé à l'équipement sonore performant..."

CONSOLE + : avril 2000
"des enceintes sur console est une idée originale. Celles-ci sont d'assez bonne qualité et proposent en plus une fonction surround..."

PLAYMAG : avril 2000
"...elles offrent un rendu correct..." - "...elles sont magnétiquement protégées, elles peu vent donc sans crainte être placées relativement près d'un téléviseur..."

DREAMZONE : avril 2000
"...voici l'accessoire idéal..." - "...très simple d'utilisation, cet accessoire est une bonne surprise..." - "...le prix est attractif..."



CD SERVICE • 10, avenue Saint Simond • 73100 AIX-LES BAINS • Tél. : 04 79 61 04 50

CD SERVICE

10, avenue St Simond 73100 AIX-LES-BAINS - TÉL. : 04 79 61 04 50

16 Watts RMS



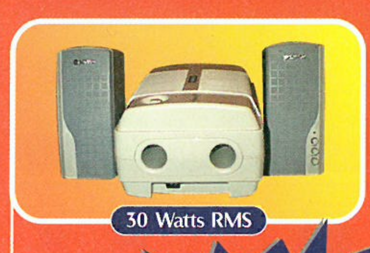
SW 7352
Satellites 2x3 Watts
Subwoofer 10 Watts
399 Frs PSX
419 Frs DC
Port Compris

EN BOIS

21 Watts RMS

SA 4315
Satellites 2x3 Watts
Subwoofer 15 Watts
479 Frs PSX
499 Frs DC
Port Compris





30 Watts RMS

Le Gros Son

SA 1031
Satellites 2x5 Watts
Subwoofer 20 Watts
449 Frs PSX • 469 Frs DC
Port Compris

4 couleurs inclues

10 Watts RMS







SW 210 C
1 subwoofer
+ 2 satellites
livrés avec
4 lots de facades
couleur
interchangeables
par clips
329 Frs PSX
• 349 Frs DC
Port Compris

TOUTES CES ENCEINTES SE BRANCHENT DIRECTEMENT SUR VOTRE CONSOLE



COLOR BAG
st une sacoche de transport
our console portable
t accessoires.
rès pratique : 2 filets internes
imensions : H 17 cm - L 30 cm fermé
39 Frs
ort Compris



WORMLIGHT (vendu sans la Game Boy color)
est un petit lampadaire pour
la Game Boy color et pocket
99 Frs GBC
Port Compris

LE PACK DE L'ETE

Valable jusqu'au 31/09/00
(selon stocks disponibles)
1 Wormlight
+ 1 Cable link universel
(permet la connection
de toutes
les Game Boy
entres elles "color" "pocket"
+ 1 Color Bag
199 Frs
Port Compris

A retourner avec votre réglement à CD SERVICE VPC • 10, av. Saint Simond • 73100 Aix-les-Bains

	Quantité		Quantité		Quantité
S 315 S PC* 209Frs		SA 1031 PC* ....429 Frs		PC JOYDAPTER ....229 Frs	
S 315 S PSX ....229 Frs		SA 1031 PSX ....449 Frs		NEXUS 4 MB DC ....259 Frs	
S 315 S DC ....249 Frs		SA 1031 DC ....469 Frs		VIBREUR DC ....139 Frs	
S 515 S PC* ....269 Frs		SW 7352 PC* ....379 Frs		MODCHIPS DC ....299 Frs	
S 515 S PSX ....289 Frs		SW 7352 PSX ....399 Frs		JOYSTICK AVION PSX ......199 Frs	
S 515 S DC ....309 Frs		SW 7352 DC ....419 Frs		WORMLIGHT .... 99 Frs	
S 71 S PC* ....339 Frs		SW 201 PC* extra plat ....279 Frs		COLOR BAG ....139 Frs	
S 71 S PSX ....359 Frs		SW 201 PSX extra plat ....299 Frs		PACK DE L'ETE ....199 Frs	
S 71 S DC ....379 Frs		SW 201 DC extra plat .....319 Frs		SHOCK PAD DC ....269 Frs	
A 4315 S PC* ....459 Frs		SW 210 C PC* ....299 Frs		LINK UNIVERSAL GB ..... 89 Frs	
A 4315 S PSX ....479 Frs		SW 210 C PSX ....329 Frs		MP3 ENHANLER PSX .....399 Frs	
A 4315 S DC ....499 Frs		SW 210 C DC ....349 Frs		**Total**	

Pour recevoir
les tarifs pour la Suisse,
merci de retourner
le coupon
à l'adresse suivante :
CD SERVICE
Bâtiment J 7
Chemin de l'Islettaz
1305 PENTHALAZ

LIVREES AVEC LA CONNECTIQUE UNIQUEMENT POUR PC OU MAC

❑ Chèque ❑ Mandat ❑ Contre-remboursement (+20Frs)

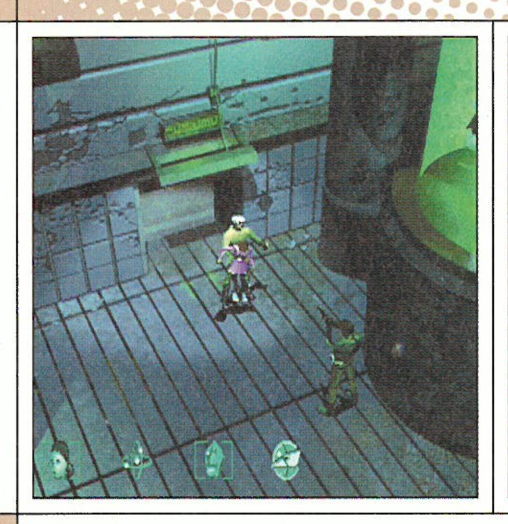
❑ CB n° |___|___|___|___| Valable jusqu'au |__|__|__|__|

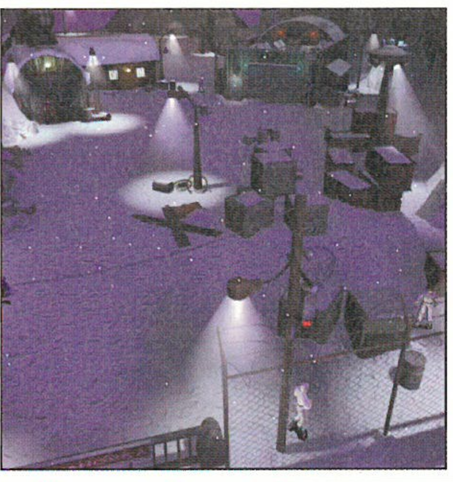
Signature obligatoire
(des parents ou du tuteur pour les mineurs)

om : .... Prénom : ....

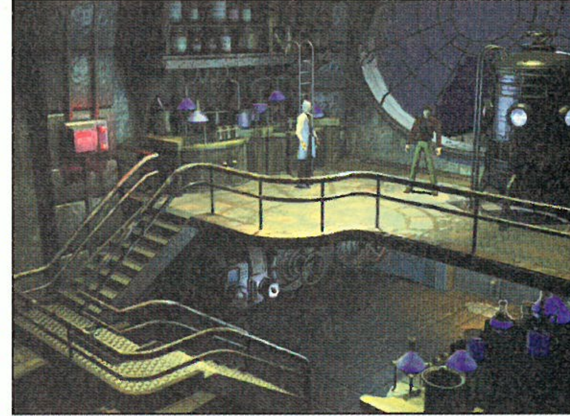
dresse : ....

ode Postal : .... Ville : .... Tél. : ....



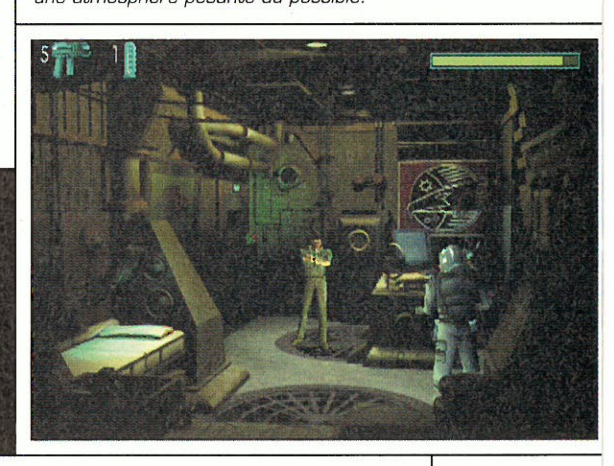


Éditeur :	Sony C.E.
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	été 2000



Les jeux de lumière toujours sombres installent une atmosphère pesante au possible.

De Sang Froid

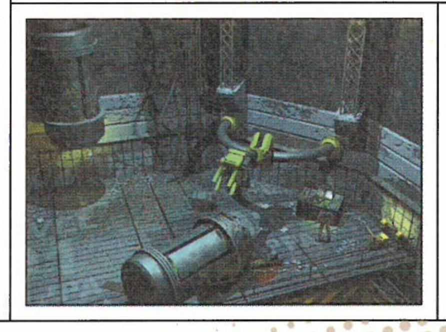


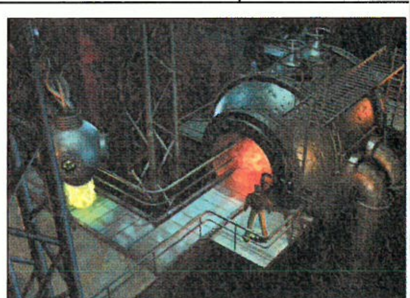
Trahi. Capturé. Torturé. John Cord a beau lutter, sous les coups de ses tortionnaires, sa mémoire s'estompe, son cœur s'emballe. Croyez-nous, avec De Sang Froid, les développeurs de Revolution Software sont en train de donner vie à l'une des plus ambitieuses aventures de la PlayStation.

Ne pas sombrer, réagir. Oui, John n'a plus que cette idée en tête, il ne peut, il ne doit pas se résigner tant un échec de sa mission pourrait engendrer un chaos politique et militaire à l'échelon planétaire. Tout avait débuté quelques semaines auparavant. Alarmé par les récentes tensions qui secouaient la Chine et la Russie, la CIA avait alors demandé au Mi6, le fameux service secret britannique centre de formation d'un certain 007, d'envoyer l'un de ses meilleurs agents faire la lumière sur la disparition d'un chercheur américain dans une mine d'uranium située dans l'état indépendant de Volgia. L'Est de l'Europe serait-il devenu le berceau d'organisations paramilitaires particulièrement instables ? Que tente de dissimuler Dmitri Nagarov, le dictateur de Volgia qui dirige son état d'une poigne de fer ? Tout cela John Cord allait le découvrir avec effroi. Plongé au cœur d'un gigantesque complot international, débouchant sur une menace militaire et quelques secrets peu reluisants, John Cord allait tout d'abord tenter de sauver sa peau.

L'heure fatidique approche

Le voile sera bientôt définitivement levé sur la prochaine superproduction de Charles Cecil, le charismatique fondateur de Revolution Software. Un rapide coup d'œil sur les nouvelles photos de De Sang Froid permet de comprendre le fossé qui sépare ce titre de ces dernières créations (Les Chevaliers de Baphomet et les Boucliers de Quetzalcoatl). L'univers semble si différent, l'ambiance tellement plus sombre, plus oppressante. Pourtant un élément n'a pas évolué d'un iota : l'attention des développeurs sur leur bébé ludique. Comme l'avouait Charles Cecil : « Notre ambition était de proposer une aventure aussi agréable à l'œil que palpitante à vivre. Pour y parvenir nous nous sommes alors appliqués à continuellement affiner les différents éléments du gameplay, de l'histoire, ainsi que l'aspect graphique de l'aventure afin d'atteindre un niveau de tension digne des tout meilleurs film d'action. Nous souhaitons que De Sang Froid soit considéré comme le premier « film noir interactif » de la PlayStation, mais déclencher la peur ne nous suffit pas. Nous aimerions que le joueur éprouve toutes les émotions, qu'il vive vraiment dans la peau de John. Toutefois, nous restons conscients que le principal atout de notre jeu reste les qualités de son gameplay, à la fois intuitif et très innovant. » Fini donc la technique ancestrale, mais bien rébarbative avouons-le, du « Point & Click » où vous dirigiez l'action grâce à un pauvre petit curseur qui se baladait à l'écran. Ici l'approche alterne habilement entre représentation et action à la Resident Evil, le tout mâtiné d'une touche d'Abe pour la précision de l'intelligence artificielle de vos adversaires, le type de réflexion et l'aspect furtif (on peut entre autres se dissimuler dans les zones d'ombre). Soulignée par une superbe gestion des éclairages et une mise en scène privilégiant les cadrages audacieux, l'aventure fait preuve d'un dynamisme saisissant. A quelques jours de son lancement et même s'il nous a été impossible d'obtenir une version jouable, le projet qui tiendra finalement sur 2 CD paraît bien engagé.



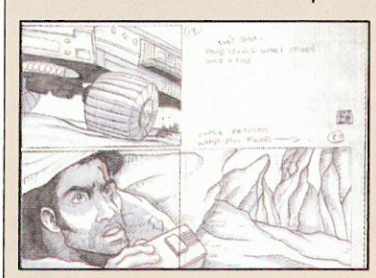


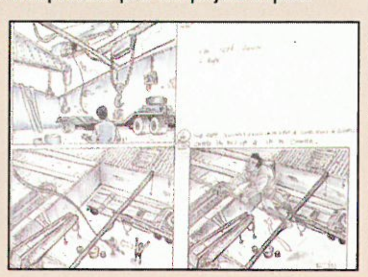
Devoir de mémoire

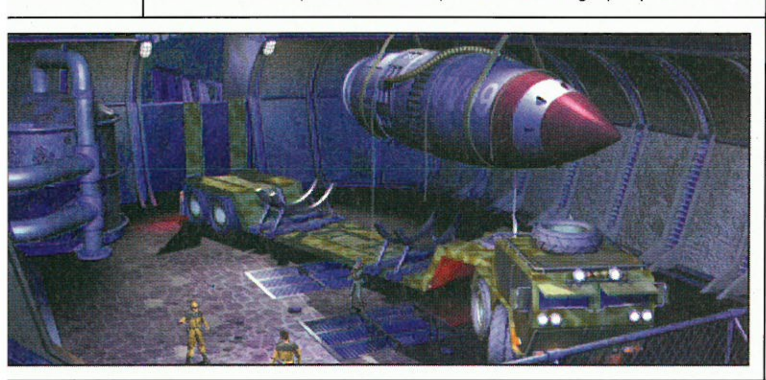
Depuis notre premier coup de projecteur, peu d'éléments vraiment nouveaux ont filtré. De ce fait, je ne vais pas me prendre pour un mec extra-lucide (que je ne suis malheureusement pas vraiment) et vous éviterez donc le passage entubatoire des promesses imaginaires. Bah voilà, admirez les clichés, moi je me tais. Humm, quoi ça craint là ? Ne me dites pas que vous êtes perdu et qu'à l'image du très amnésique John Cord vous voulez que je vous ravive la mémoire ? Bon, bon ok, je m'exécute. Sachez donc que l'aventure consistera en une succession de 9 missions (7 dans le passé, 2 dans le présent) entrecoupées par d'efficaces flash-back du héros. L'action énergique contient aussi bon nombre de subtilités et lorsque vous découvrirez votre arsenal de gadgets, vous jubilerez sans aucun doute. Quant au scénario tortueux à souhait et inspiré par le style de films tels que Pulp Fiction et Usual Suspect, il devrait tenir toutes ses alléchantes promesses vous laissant toujours dans le doute, restant trouble jusqu'aux derniers instants. Avec sa quinzaine de personnages-clefs, sa réalisation technique de premier ordre et son gameplay bien réglé, De Sang Froid pourrait bien faire triompher son atmosphère cinématographique.

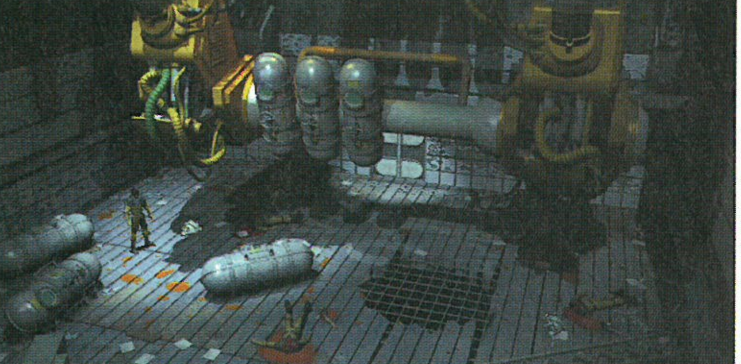
Du papier aux pixels

Pensé comme un film, De Sang Froid a bien évidemment obtenu un traitement similaire lors des diverses étapes de développement. Ainsi outre les nombreux travaux préparatoires, les ébauches de personnages ou d'environnements graphiques, les artistes en collaboration directe avec le scénariste ont élaboré divers story-boards, ces planches facilitant tout particulièrement la mise en scène des cinématiques. Tout débute autour du scénario initial, vient alors le moment de choisir sur quels éléments l'attention va devoir se focaliser, puis est décidé la façon de mettre en valeur les différentes actions, et celle de souligner au mieux les diverses émotions. Un travail méticuleux désormais quasiment indispensable pour tout projet d'ampleur.











Après un premier flash-back, vous revivez votre toute première mission.

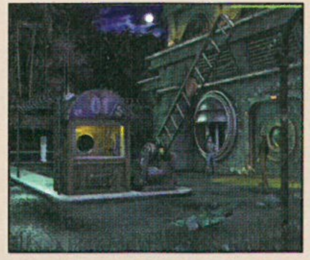
La touche graphique s'inspire d'environnements futuristes, avec quelques éléments dignes de Jules Verne.

Peur, joie, détresse... De Sang Froid veut vous faire passer par tous les états.

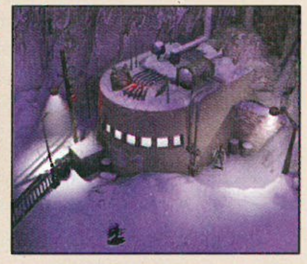


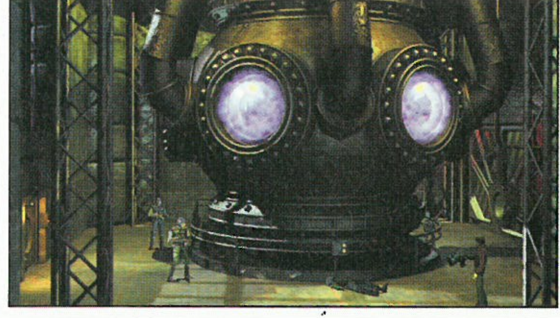
Votre meilleure arme, la furtivité

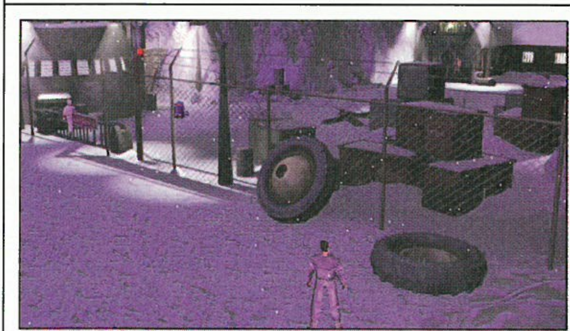
A l'image de Metal Gear Solid, De Sang Froid sollicitera votre caractère furtif digne d'un espion de renom. Les réflexes, vous en aurez besoin lors de certaines séquences-clefs, mais dans l'ensemble il reste préférable d'éviter les sentinelles, les caméras de sécurité ou les robots patrouilleurs. Tout est ici question de ruse surtout lorsque vous découvrirez que l'intelligence artificielle de vos ennemis s'annonce diabolique. Il faudra donc préférer se dissimuler et pour cela une bonne utilisation du décor, de ses zones d'ombres sera indispensable. A ce sujet un de vos gadgets, le REMORA, sera fort utile puisqu'il vous permettra de scanner les pièces afin de savoir qui s'y trouve et vous offrira la possibilité de téléguider différents objets à distance... histoire de faire diversion par exemple.

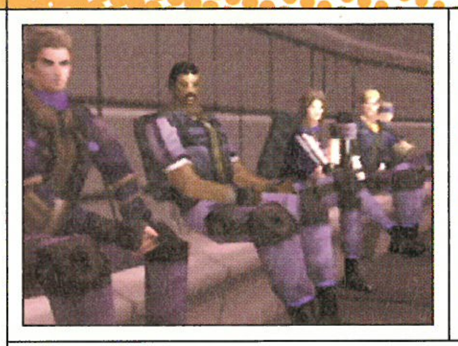
















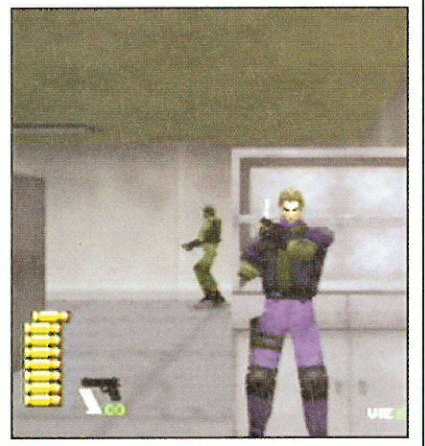




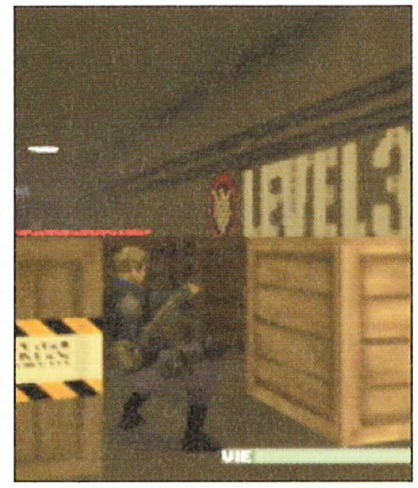
Des animations bien décomposées (350 mouvements en tout) et des attitudes « styly » ! En revanche, OW n'est pas compatible avec le Ram-Pak.

Operation Winback

Porté disparu depuis le mois de juillet dernier, Operation Winback refait subitement surface dans les plannings de Nintendo. Une bonne nouvelle pour les possesseurs de N64.



Les commandes sont très proches de celles de Metal Gear Solid.





Une apparition furtive dans les news japon du numéro 88 de Joypad, puis plus aucune nouvelle pendant près de 9 mois. Le temps qu'il faut à une femme pour mettre un enfant au monde (ndlr : tu connais ça Willow ?) ! Autant dire qu'on avait tous complètement oublié Operation Winback. Ce titre développé par Koei, l'un des spécialistes du wargame au Japon (cf. Kessen sur PlayStation 2) sera donc le premier jeu d'infiltration/commando de la N64. Un événement en soi. Le scénario d'OW se déroule dans un futur proche en pleine guerre civile et vous oppose à un groupe révolutionnaire hyper-organisé dirigé par un certain Keneth Coleman : les Lions Rugissants. Après avoir pris le contrôle d'un satellite tactique et détruit un centre de recherche spatiale, le leader des terroristes menace le gouvernement américain d'une nouvelle frappe meurtrière si ce dernier ne retire pas dans les 3 heures (gloups !) ses troupes de la province de Saroczia et ne confesse pas publiquement ses crimes de guerre. Le ministère de la Défense n'a plus q'une alternative : envoyer ses forces spéciales (les S.C.A.T.) infiltrer la base secrète des terroristes afin de neutraliser le satellite tactique. Vous incarnerez bien entendu l'un de ces chiens de guerre dressé pour tuer.



Couger, SWAT de l'année ?

Cette cartouche de 128 mégas emprunte à la fois à Metal Gear Solid et à Syphon Filter. Operation Winback propose des contrôles assez complexes. Comme Snake, Jean-Luc Couger (le héros, pas mon concierge) peut se plaquer contre les murs pour checker les angles morts ; il a en outre la possibilité de tirer dans les coins (bien classe), de s'accroupir, de marcher en canard comme un vrai SWAT, d'effectuer des roulades ou encore de se glisser sournoisement derrière un soldat ennemi pour l'assommer d'un grand coup de crosse de revolver. Le système de tir quant à lui est directement calqué sur celui de Syphon Filter.



Un bouton permet en effet de locker n'importe quelle cible présente à l'écran. Super-efficace. Enfin, vous avez l'option de faire tourner la caméra tout autour de votre personnage pour bien observer les lieux. Pratique. Si le gameplay semble plus proche de Syphon Filter que de Metal Gear, l'I.A. assez sophistiquée laisse toutefois espérer un bon équilibre entre furtivité et gunfight : les soldats fuient, se planquent pour éviter vos tirs, vous repèrent au bruit et n'hésitent pas à appeler des renforts en cas de coup dur. Sinon, côté réalisation cette version bêta bénéficient d'environnements graphiques réalistes, les mouvements du commando et des ennemis sont soignés tout comme les bruitages des armes et les zicks d'ambiance à base de percussions. On finira sur deux reproches : le repositionnement manuel de la caméra n'est pas toujours confortable, on regrettera également les saccades et le manque de lisibilité du mode 4 Joueurs. Reste à savoir maintenant ce que vaut réellement le scénario. Affaire à suivre...





Editeur :	Nintendo/Rare
Machine :	Nintendo 64
Sortie en Europe :	novembre 2000



Pour proposer des graphismes de cette qualité, on imagine que Banjo-Tooie va utiliser le Ram Pak.

Banjo-Tooie

Rare est un développeur anglais béni des dieux, et qui a su faire profiter à la N64 certains de ses plus beaux fleurons. Banjo-Kazooie, par exemple, reste encore dans toutes les mémoires comme un des meilleurs jeux de plate-forme de cette console. Réjouissons-nous : voici venir sa suite !

Banjo c'est l'ours, Kazooie l'espèce de grand échalas avec des ailes (un oiseau quoi) qui se trouve dans son sac à dos. A eux deux, ils sont capables de faire face à toutes les situations et l'ont prouvé au cours du premier volet de leurs aventures. Banjo-Tooie (Tooie est une contraction de « Two » et de « Kazooie » ; je sais, c'est débile) est une suite que l'on attendait depuis déjà un moment puisqu'à la fin du premier volet, il en était question. En effet, Mumbo Jumbo, le shaman que l'on trouve invariablement dans sa hutte, y faisait référence à la fin de Banjo-Kazooie (BK), lorsque vous aviez récupéré tous les bonus. Les endroits et objets inatteignables dans le premier épisode (comme la clé de glace par exemple) devraient être accessibles grâce à Banjo-Tooie (BT). Comment ? Cela reste encore un mystère. La solution la plus logique serait la divulgation d'un code secret utilisable dans BK mais on s'étonne à l'idée de ne pas en avoir entendu parler auparavant dans ce vaste monde de l'information où tout se sait si vite... Quoiqu'il en soit BT devrait nous réserver quelques grosses surprises, les plus étonnantes concernant sans doute les principaux protagonistes du jeu eux-mêmes et leurs capacités...



L'autonomie avant tout

En dépit de ce à quoi on aurait pu s'attendre, Banjo et Kazooie ne sont plus ici collés l'un à l'autre, comme de véritables frères siamois. Le volatile aux longues pattes peut s'extraire du sac à dos de l'ours massif et agir désormais à sa guise. Le fait que les deux héros soient indépendants n'est pas gratuit. A certains endroits du jeu, il faudra jouer avec chacune de leurs compétences pour réussir à franchir tel ou tel obstacle. Rare assure qu'ils posséderont, de surcroît, une palette de mouvements encore plus large, ce qui n'est évidemment pas pour nous déplaire. Il sera même possible, à certains moments précis, de contrôler Mumbo Jumbo lui-même. Cette fois, le shaman ne se contente plus de donner des conseils : il agit ! Reste ici à savoir de quelle façon seront gérés Banjo et Kazooie lorsqu'ils se « désolidariseront » l'un de l'autre. Resteront-ils sur le même écran, l'un se débrouillant comme il peut après l'avoir abandonné à lui-même ? Ou bien disparaîtra-t-il purement et simplement pour revenir à l'écran lorsque vous aurez décidé que vous en avez de nouveau besoin ? Nous verrons bien. Les huit mondes - énormes - qui vous attendent ici regorgent de détails et de monstres en tous genres. Signalons également que chaque niveau proposera au moins un mini-jeu spécial ce qui, évidemment, joue encore davantage en faveur de la durée de vie de ce titre. Le souci de qualité qui caractérise Rare est de nouveau évident à la vue des écrans de jeu. Il n'y a qu'eux pour proposer des titres aussi joliment colorés sur

N64. Les boss qui vous attendent sont souvent gigantesques et il y a fort à parier qu'ils sauront bouger assez vite pour vous poser pas mal de problèmes. On s'extasie sur la maîtrise du développeur anglais et on ne peut qu'applaudir un tel brio. Il reste à s'essayer au jeu, bien sûr, mais avec certaines previews on a une espèce de feeling. Et ici, il faut avouer qu'il est très bon...

L'habitude du retard

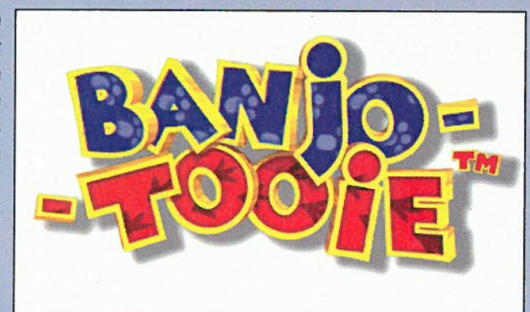
Volonté délibérée, souci de perfection, mauvais alignement des étoiles sur la toile infinie du vaste cosmos ? On ne sait pas vraiment ce qui se passe avec les jeux N64 mais force est de constater que de nombreux titres sont souvent en retard (ou tout simplement annulés, ce qui est heureusement moins fréquent). Rare n'est pas le dernier à ce petit jeu et il faut avouer que cela se révèle parfois lassant. Avec BT on espère que les délais seront tenus et on croise les doigts pour ne pas avoir à faire une nouvelle preview, mais bien un test, dans six mois. Remarquez que pour chaque produit en retard, Rare, sur son site officiel (www.rareware.com) présente ses excuses et explique ce qui a motivé son geste. Impossible de vraiment leur en vouloir, finalement... A la vue des photos qui illustrent ces pages - et en plus lorsqu'on sait que BT propose un mode Multi-joueurs - on ne peut s'empêcher d'avoir envie de posséder une machine à avancer le temps pour pouvoir s'essayer à ce titre qui se pose comme un des événements N64 majeurs de la fin de l'année. Patience. En attendant, n'oubliez pas le prometteur Perfect Dark, du même développeur, dont nous vous reparlons également dans ce même numéro. Il sortira pour cet été lui. Miracle...

Comme quoi ça sert de faire de la musculation...

Une suite bien alléchante de Banjo-Kazooie



Souci du détail ou arguments marketing ?



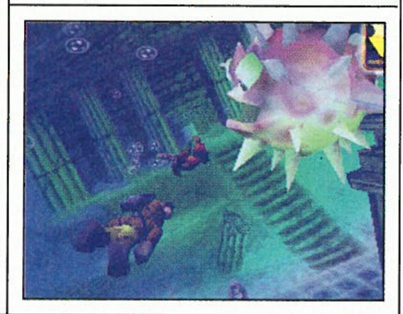
Dans son éternel souci de perfection, Rare a bien sûr implémenté un mode 4 Joueurs que l'on devine riche en options et modes de jeu. En plus de cela, on nous promet des améliorations technologiques nombreuses, comme des éclairages en temps réel, des textures améliorées, une option widescreen (pour les écrans 16/9e, merci d'y penser) et un son en Dolby Surround. Le système de caméra est également censé être plus « intelligent » et suivre le déroulement de vos actions de façon plus fluide et précise. Des détails, des promesses, des phrases « faciles » qui ne coûtent rien et font bien sur un dossier de presse, mais que l'on a plutôt tendance à croire cette fois-ci. Nous verrons dans quelle mesure nous avons raison de leur faire confiance...





Sur les hauteurs avec Kazooie. Un point de vue plus aérien.







Meurs dans les flammes de l'Enfer, vile créature !





Éditeur :	Kalisto
Machines :	PlayStation/Dreamcast
Sortie en Europe :	juin 2000



Bon, alors lui il est plus gros que les autres. Et il a l'air encore plus féroce. Ce doit être un boss...

Nightmare Creatures II

Dernière preview avant test... Les choses se précisent pour Nightmare Creatures II, et je dois bien vous avouer que tout n'est pas joli-joli. Cela ne signifie pas que le jeu soit laid ou mauvais. Tout simplement, on n'évolue pas ici dans un monde bon enfant plein de couleurs chatoyantes. C'est le moins qu'on puisse dire...



Un tir bien placé et c'est la tête qui saute. Bien joué, Lucky Luke.

Nous vous avons déjà parlé de NC2 et de son scénario. Vous savez donc désormais que vous incarnez ici un personnage à la santé mentale précaire - ce n'est pas pour rien qu'il s'échappe d'un hôpital psychiatrique - du nom de Wallace. C'est d'ailleurs assez amusant d'entendre sa voix dans le jeu car il possède le phrasé typique et bourgeois d'un anglais de la haute caste, ce qui ne lui va pas du tout mais se révèle, somme toute, plutôt amusant. Armé de son éternelle hache, Wallace parcourt les différents niveaux du jeu, immenses, en émoussant sa lame sur la carcasse des monstres qui lui barrent la route. Il y a ici une vingtaine d'espèces différentes. Vous pouvez « terminer » chacun d'eux avec une fatalité et assister alors à une scène où violence gratuite et sang qui gicle sont mis à l'honneur. On est manifestement là pour se faire plaisir... Vous rencontrerez également, au hasard de vos pérégrinations (pas nécessairement à la fin des niveaux donc) cinq boss énormes et évidemment beaucoup plus retors que les monstres de base. Le contraire eût été étonnant...

Lumière éteinte, volets clos

NC2 est un jeu sombre dans tous les sens du terme. Il faut pouvoir se plonger dans l'obscurité pour apprécier pleinement ce titre aux dominantes sombres et ne pas être constamment surpris de se prendre un monstre sur la tête. L'exploration semble assez linéaire et vous avez peu de chances de vous perdre. Il est néanmoins possible d'explorer maints endroits et vous pouvez récupérer, au prix de quelques affrontements, de nombreux bonus dissimulés. La plupart des objets du décor peuvent être détruits ou déplacés. Parfois cela ne sert même à rien mais c'est possible, ceci afin de prouver un certain souci du détail et servir l'ambiance (Trazom vous le dira, il est toujours bon de pouvoir casser quelque chose). Les combats sont assez sommaires, mais nous n'avons affaire qu'à un beat them up, pas à un jeu de combat proprement dit. On espère tout de même - on nous a dit que c'était prévu - que la latence que l'on sent encore dans les commandes sera corrigée dans la version finale du jeu. Et cette version, nous sommes censés la recevoir dans pas super-longtemps, attendez-vous donc à décapiter du monstre en batterie cet été...



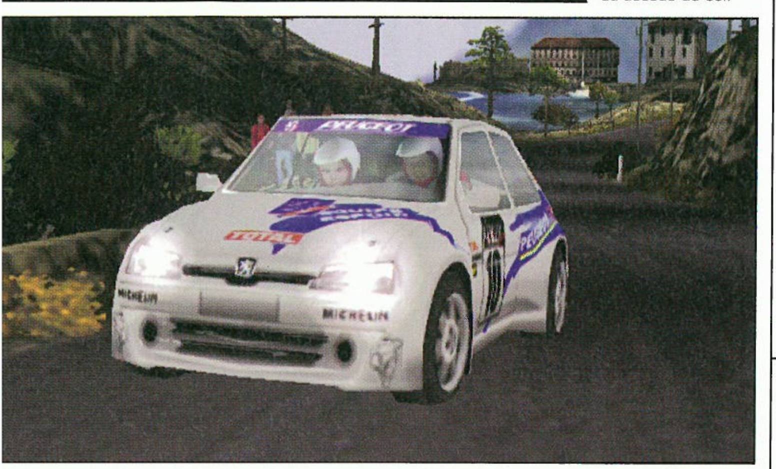
Face aux assauts de ses ennemis, Wallace se retrouve parfois à terre. Et ça n'est pas bon signe...



Éditeur :	Infogrames
Machines :	Dreamcast
Sortie en Europe :	mai/juin 2000

Les voitures donnent l'impression de flotter au-dessus du sol.

V-Rally 2 Expert Edition



A quelques semaines du lancement de V-Rally 2 Expert Edition, Eden Studio ne semble pas encore avoir trouvé ses marques. Guronzan et nuits blanches en perspective.



Le mois dernier, la courte news sur le changement de nom de V-Rally 2 Dreamcast nous a tous laissés sur notre faim. Ben ouais, à Joypad, on est tous impatient de tâter la bête : le titre d'Eden Studio fait incontestablement partie des softs qui peuvent relancer l'intérêt des joueurs pour la machine de Sega sur le Vieux Continent. Rappelons que, pour le moment, hormis le très élitiste Monaco GP2, les fans de simulations de sports automobiles n'ont pas grand-chose à se mettre sous la pogne. Bonjour la frustration ! Trois mois après la première présentation du jeu, l'éditeur lyonnais se décide enfin à nous envoyer une version jouable. Bêta, alpha ? Franchement, difficile de se prononcer. Après y avoir joué, on serait tenté d'opter pour la dénomination « alpha ». En tout cas, on prie à genoux tous les soirs sur du verre pilé pour que ce soit le cas !

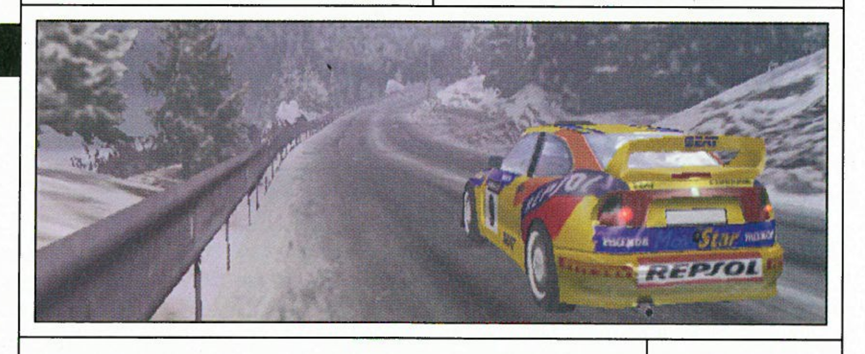


Des textures riches mais encore un peu aseptisées.



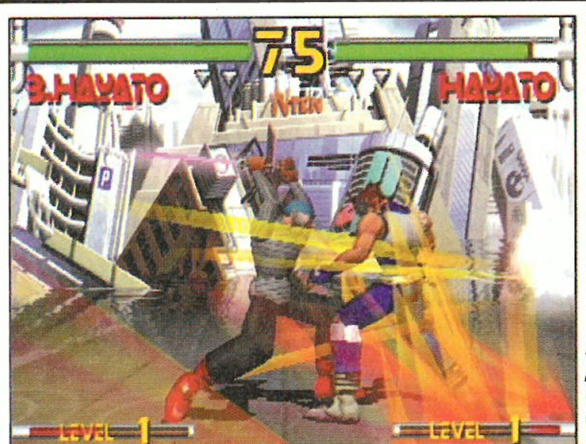
Au boulot les gars !

C'est un fait, d'un point de vue strictement graphique, V-Rally 2 Expert Edition promet d'être spectaculaire. Néanmoins, à ce stade du développement, le rendu demeure encore beaucoup trop propre, trop « clinique ». Certes, c'est super fin, les différentes voitures bénéficient d'une modélisation qui enterre tout ce que l'on a pu voir sur DC, les déformations de la carrosserie sont réalistes mais les décors manquent cruellement de vie et ce, malgré la présence de teinte parfois chaleureuse (notamment sur les spéciales de Corse et d'Italie) et des crépitements des flashes des photographes. Lors de notre reportage en février dernier, nous avions conseillé à Eden de renforcer certains effets comme les projections de graviers, de boue, les traces de pneus, les soulèvements de poussière, les vibrations en vue interne ; hors ces « artifices » n'ont toujours pas été intégrés. Du coup, les caisses donnent un peu l'impression de flotter au-dessus de la route. Pas très convaincant. Les autres reproches concernent le pilotage et certains modèles physiques. Cette version alpha souffre d'un énorme défaut qui porte atteinte à la jouabilité : l'impression de vitesse est vraiment caricaturale, tout va beaucoup trop vite. Sans exagérer, ça fait un peu penser à du WipEout en classe Phantom ! Impossible dans de telles conditions d'anticiper les trajectoires et de rattraper ses erreurs surtout en vue externe. Le calibrage beaucoup trop sensible du stick analogique n'arrange pas les choses. Pitié, réduisez d'un poil la vitesse ! Concernant les réactions physiques des voitures, là encore, de nombreux points restent à revoir : les suspensions sont vraiment trop bondissantes même en effectuant des réglages, votre bolide a tendance à s'envoler au moindre choc et l'adhérence des pneus est assez mal restituée pour ne pas dire inexistante. Enfin, les tests de collision avec les bas-côtés n'ont pas été optimisés, il arrive encore que la voiture coince net contre un petit talus ou une barrière. Même si le tuning du moteur 3D et des modèles physiques ne semble pas inquiéter Eden, personne ne m'empêchera de pousser un « gloups » d'inquiétude. Logiquement, V-Rally 2 Expert Edition est prévu pour sortir le mois prochain. Ces quelques semaines suffiront-elles aux développeurs ?



Éditeur :	Virgin Interactive
Machine :	Dreamcast
Sortie en Europe :	fin juin 2000

Plasma Sword



Les combats se déroulent pour l'instant de manière classique.
On ose espérer mieux.



Les personnages semblent très kitsch.
La DC est capable de mieux.



La suite de Star Gladiator (sorti sur PlayStation et en arcade) sera prévue pour le début des grandes vacances sur Dreamcast. Il se composera d'un total de vingt-deux personnages, et présentera tous les ingrédients des jeux de baston estampillés Capcom. A savoir des coups spéciaux, des super-combos ainsi que des contre-attaques plus communément appelées ici Plasma Revenge. Bref, on goûtera fort prochainement à une conversion très fidèle de la mouture japonaise, avec en toile de fond une sombre histoire de martiens-barbares du futur ! Ceci étant dit, ces éléments nous présenteront des designs assez kitsch des combattants, et des déclinaisons infinies d'enchaînements à base de lasers et autres cyber-mandales. En somme, rien de particulièrement marquant pour ceux qui se souviennent encore de l'illustrissime Soul Calibur. D'autant plus que ce titre avait fait, lors de son test en import, dans nos anciennes colonnes, un véritable flop. Alors ce qu'on espère de tout coeur, c'est que Virgin Interactive ne se cantonnera pas à modifier uniquement le titre du jeu (Plasma Sword au lieu de Star Gladiator 2), mais révisera le soft dans son concept global et sa réalisation. On peut bien y croire d'ici la date fatidique !

Giga Wings

Éditeur :	Virgin Interactive
Machine :	Dreamcast
Sortie en Europe :	fin mai 2000

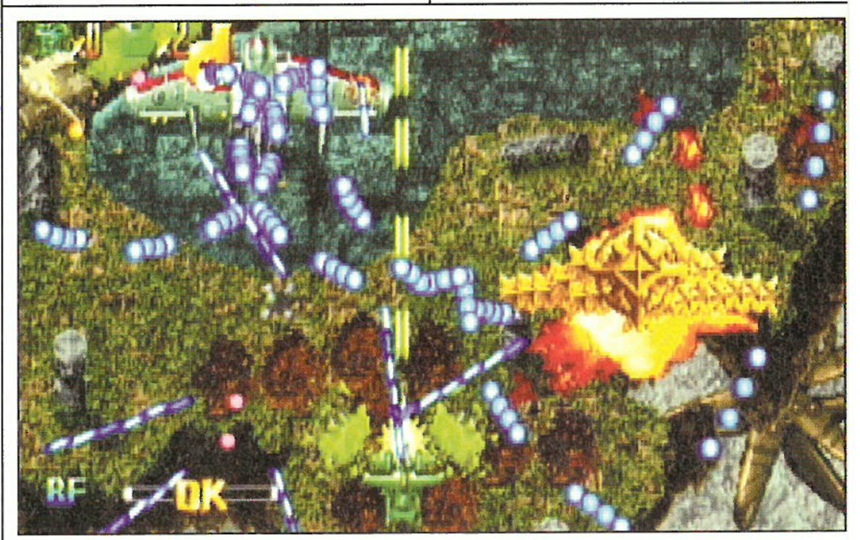
Un shoot « old school » sur Dreamcast, qui ravira les fans seuls.







Avec Giga Wings, on remonte le temps jusqu'à l'époque des jeux de tirs « old school », qui proposaient des scrollings différentiels et des graphismes en 2D. Vous incarnez un pilote pédant et existentialiste, qui n'arrêtera pas de se poser mille questions insolites entre deux boss de fin de niveau. Que va faire ma femme à manger ce soir ? Quel mode de propulsion utilisent les aliens ? Pourquoi suis-je le seul à m'insurger devant l'invasion de notre belle planète ? Autrement le soft reste très conventionnel dans son déroulement : les missions consistent à éradiquer les O.V.N.I. à l'écran, slalomer entres les tirs à profusion, améliorer votre armement en récoltant des bonus. Rien de neuf jusqu'ici. Heureusement, l'originalité avec un grand « O » proviendra de la faculté qu'a votre vaisseau d'user d'un bouclier protecteur qui, une fois chargé, renverra les salves destructrices vers vos ennemis. Encore faut-il avoir le temps de charger l'option me direz-vous. Car Giga Wings se distinguera particulièrement aussi par ses pluies de missiles torrentielles, véritable facteur de crises d'angoisse chez le joueur. Disponible à la fin du mois de mai dans le pays de la baguette et du béret, nous souhaitons que les crédits ne soient plus infinis dans la version finale ! Car là réside son talon d'Achille...



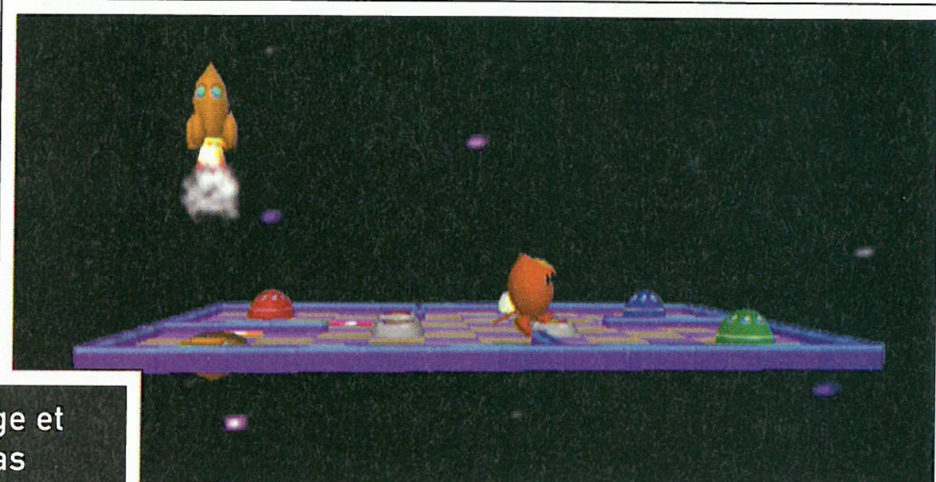


Éditeur :	Sega
Machine :	Dreamcast
Sortie en Europe :	12 mai 2000

Chu-Chu Rocket



l peut se passer des événements aléatoires dans le jeu, qui sont là pour pimenter l'action.



Dans l'Antiquité certains pensaient que la Terre était plate. Le plateau de Chu-Chu Rocket l'est aussi (oui, je sais, ça n'a rien à voir).

Chu-Chu Rocket... Sous ce nom étrange et original se cache un jeu qui ne l'est pas moins. Au programme, des fusées, des souris, des chats et des joueurs surexcités et un jeu on-line.



Chu-Chu Rocket (CCR) est le premier jeu on-line sur console. Ceci est tout de même très important et mérite d'être souligné. Vous pourrez donc vous y essayer seul ou à quatre, chez vous, mais également participer à des joutes au niveau européen grâce au modem intégré de la Dreamcast. C'est évidemment, en grande partie grâce à cette option que CCR se démarque. Notez qu'il ne sera pas possible de jouer avec des Américains ou des Japonais, mais l'Europe reste un immense territoire et se suffit à elle-même. Vous ne devriez avoir aucun mal à trouver, sur les vastes réseaux du Net, des adversaires lorsque vous prendra l'envie de faire une partie. Qui dit relations online, dit possibilités implicites de dialoguer. Dans CCR, un mode « chat » (bavarder en anglais) vous permettra de discuter avec d'autres joueurs. Le clavier Dreamcast se révèle alors indispensable, évidemment, et vous risquez de vite prendre goût à ces séances de bavardages improvisées.

Manifestement, le joueur rouge n'assure pas une cacahuète.

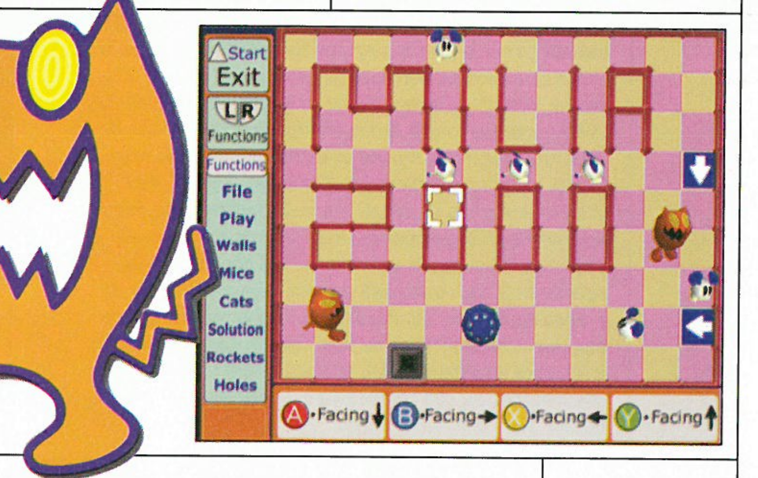




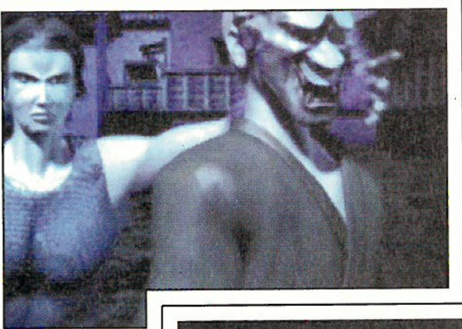
Là vous commencez à comprendre à quoi peut ressembler un plateau de jeu encombré...

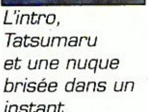
Le jeu du chat et de la souris

Le principe de CCR est simple. Quatre adversaires se retrouvent sur le même terrain de jeu et possèdent chacun une fusée. Des dizaines de souris apparaissent à l'écran et le but est de faire monter dans la fusée qui vous appartient, le plus grand nombre de ces petites créatures. Vous trouvez ça crétin ? Eh bien, ça l'est, mais avant tout, c'est amusant. Une fois pris au jeu, on sue à grosses gouttes pour garder le rythme et la concentration requise pour placer les flèches dans le bon sens et amener les souris où vous le désirez en contrant vos adversaires. Ces flèches sont disposées sur le terrain, qui n'est en fait qu'un vaste échiquier, et il faut savoir les faire pivoter rapidement pour diriger les flots de souris qui envahissent l'écran. Comme si tout cela n'était pas suffisant, il faut aussi compter avec les chats, qui chassent les souris (évidemment) et peuvent se révéler monstrueusement énervants lorsqu'ils montent dans votre fusée et se boulottent le tiers des rongeurs accumulés. D'une qualité de réalisation somme toute très moyenne, CCR se veut fun et agréable à jouer avant tout. En cela, Sonic Team, le développeur du jeu, a réussi son pari au Japon et aux U.S., où le titre a été très bien accueilli. Et il n'y a guère de raisons pour que nous le boudions, nous autres, dans nos vastes contrées d'Europe...








L'intro, Tatsumaru et une nuque brisée dans un instant.

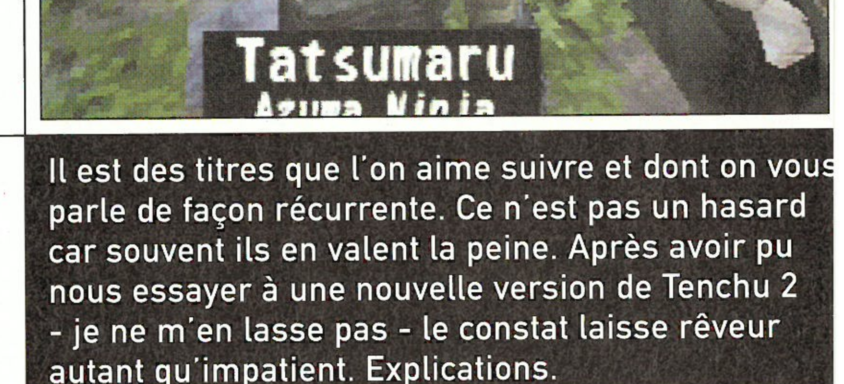

Votre nouveau camouflage ninja vous rend quasi-invisible.


Les gardes adverses se révèlent encore plus retors dans Tenchu 2. En tout cas, ils font plus mal.



Éditeur :	Activision
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	septembre 2000


La discrétion, comme toujours, est votre meilleure alliée.



Tenchu 2
Birth of the Assassins

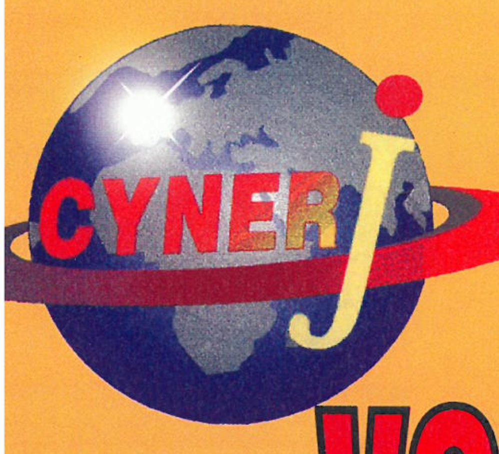
Il est des titres que l'on aime suivre et dont on vous parle de façon récurrente. Ce n'est pas un hasard car souvent ils en valent la peine. Après avoir pu nous essayer à une nouvelle version de Tenchu 2 - je ne m'en lasse pas - le constat laisse rêveur autant qu'impatient. Explications.

Tenchu 2 innove à sa façon en proposant une trame scénaristique beaucoup plus évoluée que dans le premier épisode, où les missions s'enchaînaient sans qu'il y ait de véritable lien entre elles. C'est ainsi que l'on en apprend davantage sur le clan des Azuma Ninja et sur leur histoire. Liés à la maison de Lord Gohda, ils viennent en aide à ce dernier lorsqu'il se trouve, lui ou sa famille, en difficulté. Le clan Azuma est constitué des principaux protagonistes de Tenchu 2 : Rikimaru, Ayame et en plus un nouveau ninja (qui se bat principalement à mains nues). Ceux-ci sont dirigés par Azuma Shiunsai, leur vieux maître, sage dans ses paroles et ses décisions, mais prompt à agir lorsque le besoin se fait sentir. Ils se retrouvent ici confrontés aux agissements d'un clan ninja ennemi, le Burning Dawn, et doivent également faire face à des seigneurs désireux de prendre la vie et la place de Lord Gohda. Les manigances, à l'époque du Japon féodal, se traduisaient souvent par des meurtres ou des combats farouches. Vous allez pouvoir vivre cela de très près.

Une richesse étonnante

Comparé au premier épisode, Tenchu 2 se révèle d'un intérêt supérieur flagrant. D'abord, il y a ici davantage de missions. Les trois ninjas s'en partagent en effet une trentaine. Bien sûr, il y en a certaines qui se recoupent d'un personnage à l'autre, mais l'effort mérite d'être souligné (dans Tenchu il n'y avait que dix missions, rappelons-le). Les scènes cinématiques sont également d'une grande importance. Il y a l'intro du jeu, bien sûr, longue et magnifique (croyez-moi !) mais il y a surtout celles qui se déroulent au début et à la fin de chaque niveau (cinématiques qui utilisent le moteur du jeu cette fois, donc moins belles mais parfaite pour l'ambiance). Vous y voyez les personnages concernés par la mission, discuter entre eux, et comprenez mieux les tenants et aboutissants du scénario pour plonger vraiment corps et âme dans le jeu. Les objectifs sont variés : retrouver une personne kidnappée, empêcher des ninjas ennemis de décimer un village, aller tuer un seigneur adverse, poursuivre une personne importante... L'ennui n'est pas de mise ici. Il arrivera même, au cours du jeu, que vous soyez aidé par le chien « ninja » Semimaru pour retrouver la trace de quelqu'un. Mignon...

Cerise sur le gâteau - et pas des moindres - Tenchu 2 inclut un éditeur de missions. Ce dernier se rapproche beaucoup de celui que l'on trouve dans Tenchu Shinobi-Gaisen (sorti uniquement au Japon) mais s'en démarque peut-être par une facilité d'utilisation encore accrue. L'éditeur est riche et promet à lui seul des dizaines d'heures de jeu et de création. Vous avez même droit à une quinzaine de scénarios de base déjà créés, histoire de vous donner une idée de ce que l'on peut faire. Bref, Tenchu 2 - que le Dieu ninja soit béni - s'annonce effectivement comme étant un jeu d'une grande qualité. Il reste évidemment de nombreux détails à régler pour que tout soit parfait (au niveau de la jouabilité notamment, pour l'instant moins bonne que dans le premier épisode) mais si tout est corrigé, je pressens que nous allons passer de merveilleux moments avec nos amis de la Mort et de l'Ombre...



achetez vendez
aux meilleurs prix

N PROVENCE
ie Mignet - 13100
04 42 23 27 66
N
de la butte Montceau - 77210
01 60 72 34 34
ANCHES
du pot d'étain 50300
02 33 58 88 01
UNE
ie Saint Pry - 62400
03 21 52 09 15
EAUX
ours Alsace Lorraine - 33000
05 56 52 78 78
RS
de la Préfecture - 46000
05 65 53 16 98
BOURG
e Grande Rue - 50100
02 33 53 35 17
ANCES
ce de la Poissonnerie - 50200
02 33 45 68 95
EIL
v. H. Barbusse - 91210
01 69 03 45 70
PES
. de la Libération - 91150
01 60 80 17 47
CONVILLE
e du gén. Leclerc - RN 14 - 95130
01 34 13 59 40
UR LA SORGUE
ours Fernande Peyre - 84800
4 90 38 49 94
ERCHE DE BRETAGNE
Saint Nicolas - 35130
2 99 96 08 63
CHELLE
, rue du Minage - 17000
5 46 50 56 96
ANDE
allée Gambetta - 47200
5 53 20 88 13
NAC
v. de la Somme - 33700
5 57 92 23 93
BELIARD
e Clémenceau - 25200
3 81 94 93 95
des Fourbisseurs - 30000
66 36 99 39
N
rue Saint Eloi - 60400
44 44 37 90
LATTE
Chandeysson - 26700
75 96 86 97
FORT
, rue Thiers - 17300
46 99 81 25
Jules Verne - 17200
46 38 81 00
BOURG
point de l'Esplanade - 67000
88 45 07 26
ON LES BAINS NOUVEAU
rnot - 74200
Marceau - 37000
47 61 73 80
E
rue Joseph Brenier - 38200
74 53 55 63

sur Playstation

Metal Gear Platinium
269 F
+ Metal Gear Missions Spéciales

PSX
VANICHING POINT

PSX
DISCWORLD NOIR

PSX
DRACULA

PSX
MEDIEVIL 2



NINTENDO 64
POKEMON STADIUM

PSX
RONALDO

PSX/DREAMCAST
F1 RACING





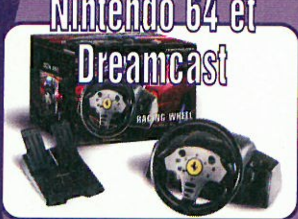
NEO GEO POCKET
DARK ARMS

NEO GEO POCKE
THE MATCH OF THE MILLENNIUM

DREAMCAST
NOMAD SOUL



Disponible pour PXS, Nintendo 64 et Dreamcast

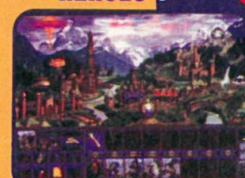




néogéo pocket color



DREAMCAST
HEROES 3







VIVEZ VOTRE PASSION

Vous êtes un professionnel du jeu vidéo qui ne veut plus être seul, vous souhaitez rejoindre notre enseigne ou ouvrir un magasin dans votre ville

REJOIGNEZ-NOUS ET VOUS AUREZ :
- une assistance juridique et commerciale de tous les instants
- la mise en place de votre étude financière
- la mise en place de votre action commerciale
- une formation personnalisée, avec un parrain pour vous suivre et vous conseiller.

Contactez dès maintenant le Service Développement au
05.46.99.81.25

Des professionnels du jeu vidéo, neuf, occasion, tous supports ... Près de chez vous !

CD ROM PC
DREAMCAST
PLAYSTATION
NINTENDO 64

Tous vos jeux préférés sur tous supports

CYNER J



Darun est un personnage très affectueux, dans le fond...



Street Fighter EX 2 Plus



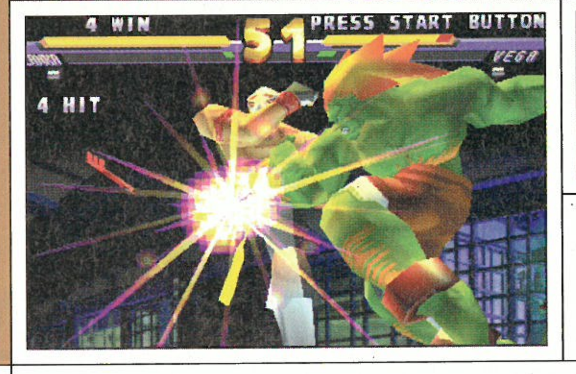
Alors que les Street Fighter se suivent avec une régularité étonnante au Japon, force est de constater que nous ne pouvons pas toujours en profiter. SF EX 2 arrive pour réparer en partie cette injustice.

La super level 3 de Ryu n'est guère impressionnante, mais elle fait pas mal de dégâts.





Mange, mange, mange, mange...



Un décor quelque peu surprenant et peu classique. Une originalité bien venue pour la suite d'une suite...



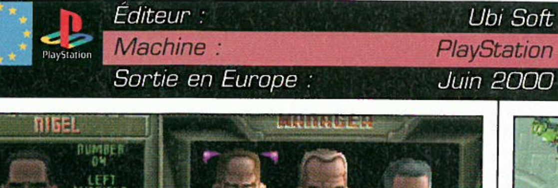
L'arrivée du dernier Street Fighter PlayStation dans notre beau pays est une bonne nouvelle, surtout lorsqu'on sait qu'il se révèle d'une qualité tout à fait acceptable (en tout cas dans sa version originale, mais nous nous étendrons sur le sujet un peu plus loin). Pour mémoire - et pour tous ceux qui auraient raté le zoom passé dans Joypad il y a quelque temps - rappelons que SF EX 2 Plus reprend les bases de SF EX premier du nom mais y ajoute des personnages et quelques nouveaux coups. Au final, on ne peut pas dire que l'on se retrouve devant un produit véritablement innovant mais ce jeu possède des qualités indéniables. Rien qu'au niveau esthétique, les détracteurs du polygone apparent seront ravis de s'apercevoir que les personnages sont ici « lissés » avec davantage de goût. Ajoutez à tout cela un mode Entraînement de qualité, un mode Director qui vous autorise à enregistrer vos prouesses et une jouabilité qui permet de profiter de tout cela et l'on se dit que l'on se sent impatient de pouvoir trouver ce titre sous nos cieux. Oui mais...



Toute la sauvagerie du bien nommé Blanka contre la superbe Vega.

La malédiction du 50 Hz

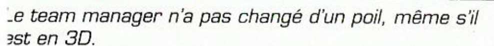
Cette malédiction, bien connue des joueurs français, a encore frappé. Sur la pré-version que nous avons eue entre les mains, en tout cas, c'était flagrant. Pour tous ceux qui continuent à froncer les sourcils, rappelons que les jeux américains ou japonais tournent en 60 Hz et sont prévus pour la norme NTSC. Chez nous, c'est le PAL qui prédomine et il faut convertir les jeux en 50 Hz pour nos consoles. A cet égard, l'option du choix entre 50 et 60 Hz présente sur la plupart des jeux Dreamcast est une initiative très intelligente. Le truc, c'est qu'une conversion « bête et méchante » a pour résultat de tasser un peu l'image (il n'y a plus de plein écran) et de ralentir de façon substantielle le jeu. C'est arrivé avec des dizaines - que dis-je, des centaines - de titres et si cela ne se remarque pas toujours de façon flagrante, c'est toujours embêtant lorsqu'il s'agit de jeux de baston. Les timings changent et on ne retrouve plus tout à fait les mêmes sensations. Evidemment, ceux qui découvrent le jeu pour la première fois ne seront pas handicapés et apprécieront ce titre à sa juste valeur lorsque ce dernier sortira en France. C'est heureux. Et puis après tout, personne n'est censé jouer aux jeux en import dans nos vertes contrées, n'est-ce pas ?











Le team manager n'a pas changé d'un poil, même s'il est en 3D.

Speedball 2100

Depuis le temps que j'en rêvais... Un nouveau Speedball ! Vous vous rendez compte ? Non, hein ? Ralala, faut tout vous remémorer...

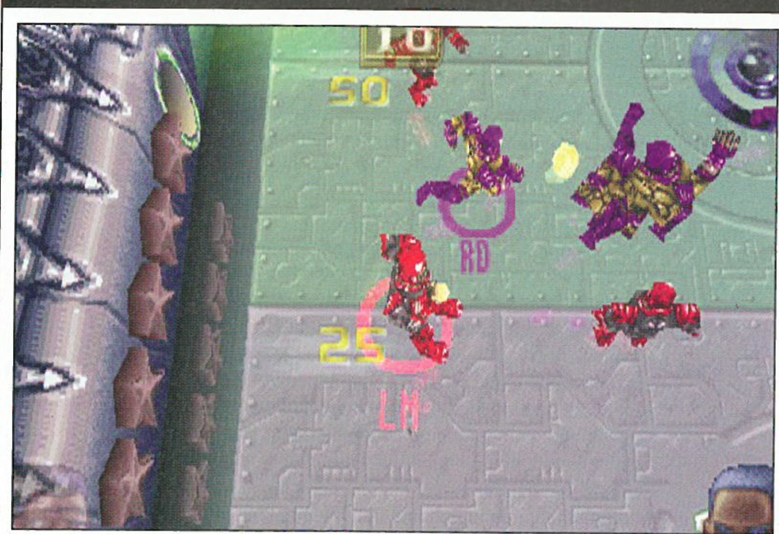


Cette rampe permet de doubler les points de votre prochaine action.

Allez, ça faisait longtemps que je n'avais pas fait le vieux nostalgique de l'Amiga... Souvenez-vous, c'était en, pfiouuu, au moins : 1988 ! Les Bitmap Brothers, ça vous rappelle quelque chose ? Xenon 2, Chaos Engine et... Speedball 1 & 2 ! Allez, un petit effort. Je vous aide : Speedball était un jeu de sport futuriste, genre hand-ball en plus musclé. Je me souviens avoir cassé 3 joysticks sur ce jeu, tellement c'était puissant. Un de ces titres imités et jamais égalés encore jusqu'à aujourd'hui, avec tout ce qu'on pouvait rêver : action, gameplay furieux, rapide et riche, starplayers, expérience à redistribuer au fil des matchs par l'intermédiaire de l'écran de management, des sous à récupérer pour acheter des pièces d'armure, des bonus sur le terrain, les joueurs adverses envoyés à l'hosto... Un véritable régal.

Enfin ?

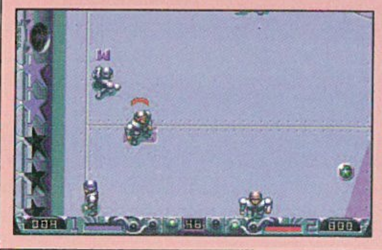
D'autres s'y étaient essayés, le dernier en date (juin 1998) étant Dead Ball Zone chez Gt Interactive. Psygnosis avait auparavant proposé Riot. Deux tentatives, deux échecs. Jamais nous n'avions pu retrouver un Speedball 2 en 3D ou même en 2D qui restituait la fièvre extraordinaire de l'original. Les Bitmap Brothers s'y recollent aujourd'hui, sur PlayStation, proposant un titre fondamentalement identique à Speedball 2, qui, bien qu'en 3D temps réel, reprend le gameplay de A à Z, ainsi que la vue de dessus, les principales équipes et surtout celle que vous allez faire évoluer dans le jeu : Brutal Deluxe. De nouveaux modes de jeu ont fait leur apparition, ainsi que d'autres équipes et starplayers, les fameux joueurs adulés de ce sport futuriste, que vous pourrez vous payer pour booster un peu votre équipe. Dans l'arène, on retrouve les différentes manières de marquer des points : les buts bien sûr, mais aussi l'élimination de joueurs adverses, les étoiles qu'il faut allumer en lançant la balle dessus, le doubleur de points, sans oublier un détail qui ne fait pas marquer de points mais se révèle bien utile : l' « électrifieur » de balle ! Si la réalisation semble bien pauvre, le fun est toujours là, comme aux origines. On s'éclate vraiment ! Bref, vivement le test, en espérant que la version finale sera tout de même plus réussie graphiquement.

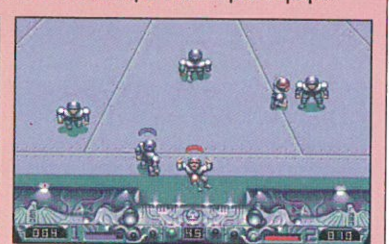


La balle brille de mille feux : elle est électrifiée ! Si un joueur adverse la touche, il tombera au sol instantanément.

L'original

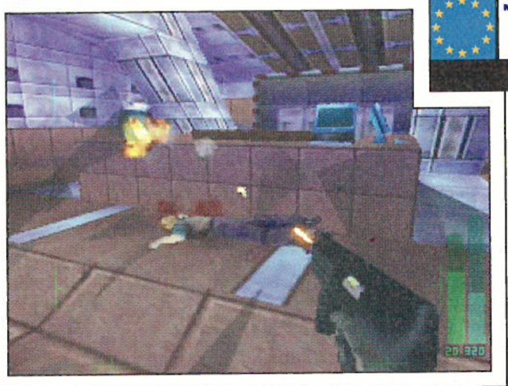
Voici à quoi ressemblait l'original sur Amiga, en 2D. C'était super beau... pour l'époque !







Ambiance, avec gestion des lumières et pluie qui tombe..

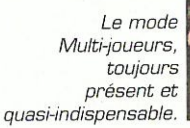


Éditeur :	Nintendo
Machine :	Nintendo 64
Sortie en Europe :	fin juin 2000



Perfect Dark

Avec GoldenEye, Rare est entré dans la légende du « First Person Shooter ». Il aura fallu attendre longtemps avant qu'un nouveau titre du même genre nous soit proposé. Il semblerait que notre attente finisse par être récompensée...



Le mode Multi-joueurs, toujours présent et quasi-indispensable.



Faire le parallèle entre GoldenEye et Perfect Dark n'est pas fortuit. Ce dernier reprend le moteur 3D du premier - certes amélioré - et c'est la même équipe qui s'est occupée ici de nous faire partager les aventures de la belle et mystérieuse Joanna Dark. Après le succès planétaire qu'a connu GoldenEye et sa qualité que personne n'oserait démentir, les développeurs de Rare savent qu'ils n'ont pas le droit à l'erreur. Et ils le disent : « L'histoire est plus ambitieuse, les objectifs plus rigoureux, les gadgets plus ingénieux et les ennemis encore plus vicieux ». Présenté pour la première fois pendant le salon de l'E3, à Atlanta, en 98, Perfect Dark aura su se faire attendre et provoquer bien des envies. Conscient de tout ce que l'on attendait de ce titre, Rare a manifestement pris son temps pour réviser sa copie. Si GoldenEye s'est démarqué et reste dans les mémoires, n'oublions pas que le jeu était lié à une licence, ce qui signifie que les idées les plus folles n'ont pu être inclues dans le jeu (il faut savoir respecter l'image de l'univers James Bond). Avec Perfect Dark - le nom de code de Joanna - ce souci n'est plus de mise. Attendez-vous donc à être étonné.







Les voitures volantes sont pratiques pour éviter les embouteillages.

Avec ou sans Ram Pak ?

Une question existentielle qui peut avoir son importance aux yeux de certains joueurs. Que tous ceux qui ne disposent pas de la sacro-sainte cartouche de mémoire supplémentaire de 4 MB se rassurent : Perfect Dark sera jouable sans cette dernière. Sachez toutefois que si vous l'utilisez, vous tirerez davantage parti du jeu. Au final, il y a donc fort à parier que vous aurez envie de tenter l'expérience ludique « ultime » et déciderez de vous procurer un Ram Pak si vous n'en possédez pas déjà un. Au niveau des options de jeu, vous aurez la possibilité de vous entraîner à loisir afin d'essayer les différentes armes du jeu et pourrez même combattre des hologrammes, ce qui n'est pas banal. Un mode Multi-joueurs sera bien sûr présent et le jeu gérera même des « détails », comme le son Dolby ou encore le 16/9e. L'option qui permettait d'apposer votre visage sur un personnage du jeu en utilisant le transfert pak de la Game Boy a disparu, ceci, dit-on du côté de chez Rare, afin « d'éviter toute controverse ». Bon, n'entrons pas dans le débat pour juger du bien fondé de la chose, ça n'est après tout pas si grave. Et puisque nous parlons de Game Boy, sachez également que Perfect Dark est aussi prévu sur ce support. L'année 2000 semble devoir être d'une qualité « rare » sur N64...

UNE GAMME COMPLETE

DATEL GAME PRODUCTS



Action Replay Professionnel™







*Bidouilleur de jeux
*Permet de sauvegarder vos parties.
*Trichez avec les trucs et astuces, même avec les derniers jeux sortis.

Carte mémoire





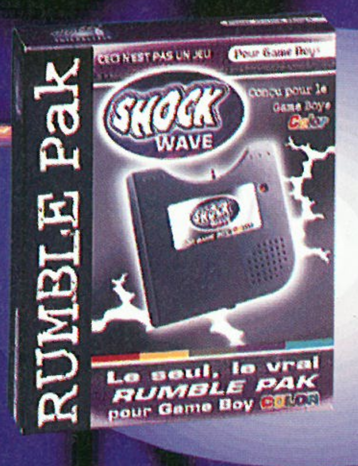
FACILE d' Attraper et de saugarder tous les pokemons™

NOUVEAUTE !

*Mémoire de 8Mo
*Capacité: jusqu' à 100 sauvegardes
*Utilise les techniques de mémoire flash
*Menu convivial
*Pour Game boy Color™ et Pocket™

Vibreur Game Boy Color™

*Analyse les signaux audio pour les convertir en vibrations
*Haut-parleur incorporé pour amplifier le volume
*Prise casque
*Fonction avec 2 piles AAA(non fournies)
*Disponible en version Game Boy Pocket™





Smart Com™

NOUVEAUTE !



TRANSFORMEZ VOTRE GAME BOY™ EN ASSISTANT PERSONNEL DE COMMUNICATION DIGITAL

*Calendrier / Agenda
*Calculatrice
*Télécommande (TV et Magnétoscope)
*Horloge / Alarme
*Carnet de notes
*Mémo-dialer
*E-mail (valable uniquement sur Game Boy Color™)

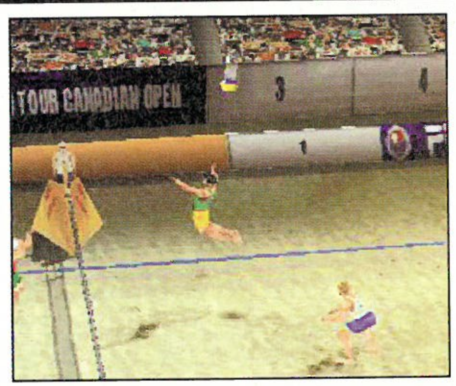
e Boy , Game Boy Color et Pocket, ainsi que Pokemons sont des marques déposées par NINTENDO

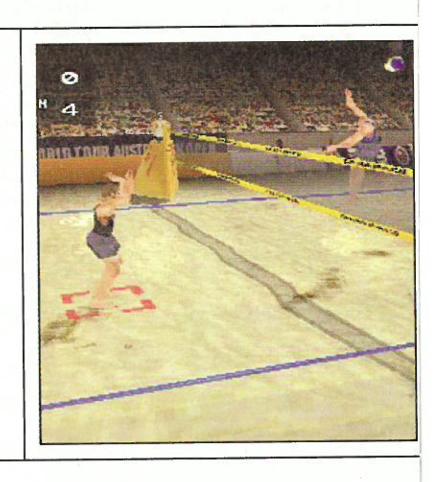
Bigben INTERACTIVE

BIGBEN INTERACTIVE S.A. RUE DE LA VOYETTE C.R.T. 2
59818 LESQUIN CEDEX FRANCE-fax: 03 20 90 72 34

Éditeur :	Infogrames
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	fin juin 2000

V-Beach Volleyball

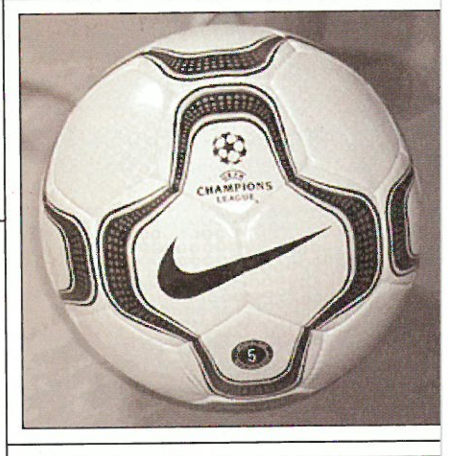




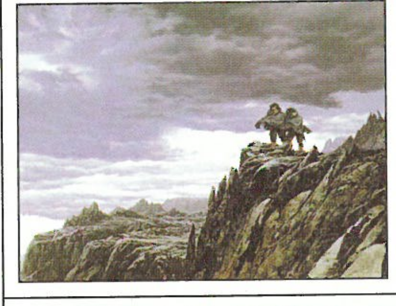


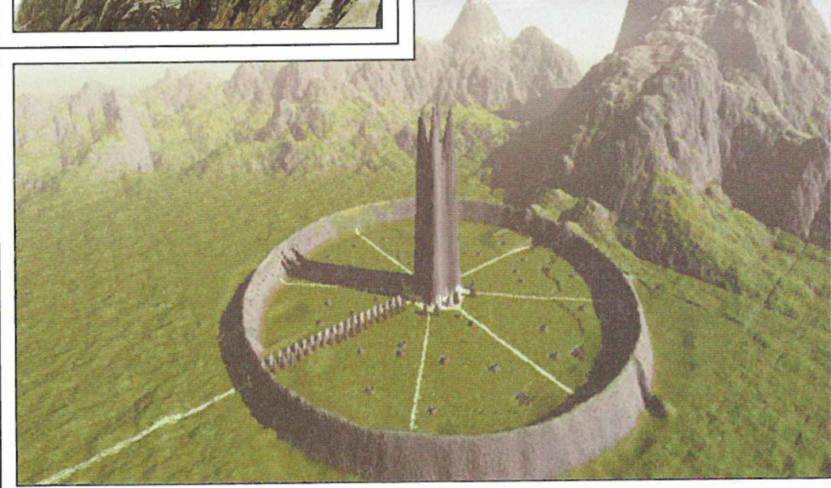
Un jeu de beach volley sur console, voilà une nouvelle qu'elle est bonne ! Ce sport tend à provoquer, depuis quelques lunes, un intérêt grandissant de par chez nous ; surtout lorsque les joueurs sont des donzelles bronzées à souhait… Infogrames nous promet un « hot summer » à venir avec un jeu détaillé comprenant des mouvements spéciaux tels que creuser, tourner ou encore balancer du sable (mais où cela va-t-il bien nous mener ?) et avec les hourras et les bravos de la foule en délire.
De plus V-Beach Volleyball se targue de posséder la licence de la Fédération Internationale de volley-ball, gage de sérieux s'il en est. Voilà en résumé le peu d'indices que nous a livrés Infogrames pour nous mettre l'eau à la bouche. Apparemment, on pourra jouer jusqu'à quatre et façonner son joueur suivant son bon plaisir, sans attraper de coups de soleil ni d'ampoules. Appâtés par ces quelques friandises, nous n'aurons de cesse de vous livrer la suite des évènements.
A suivre…

F'était pour rire



Alors ? Oussé qu'il était notre poisson d'avril, mmm ? Pages 48-49, bien sûr ! Le jeu Le Seigneur des Anneaux… Les fidèles parmi les fidèles savent bien qu'on ne rate jamais une occasion pareille. Cette fois, c'est le Seigneur des Anneaux qui nous a paru être un bon titre. Alors, évidemment, tout est imaginaire, photos, histoire, interview et, bien sûr, studio de développement. Pourquoi Babe Software ? Tout simplement parce que l'affiche de Babe est accrochée quelque part dans la salle des test. Les photos ont été construites de toutes pièces par nos soins, certains d'entre vous auront peut-être reconnu des éléments de Ultima Online, Everquest, Might and Magic… Cela dit, et là c'est du sérieux, une « sneak preview » de la trilogie cinématographique du Seigneur des Anneaux est sortie sur le Net, et ça m'a l'air d'arracher grave. Allez donc voir sur http://www.lordoftherings.net !
Quant à l'encadré Nike, vous avez peut-être trouvé, dans d'autres publications, des infos similaires au sujet de ce fameux ballon de foot volé. Il s'agit également d'un poisson d'avril, concocté en partenariat entre Nike et la presse ! Si vous voulez en savoir plus sur cette opération, à laquelle Lilian Thuram en personne a aussi participé, nous vous invitons à vous connecter sur le site www.nikefootball.com.
Comme prévu, tous les lecteurs de Joypad ayant participé à l'opération et ayant correctement entré leurs coordonnées seront récompensés par Nike. Une façon sympa de vous dire merci.







USSIEU CONSOLES 01 46 33 07 83
5 Rue des Ecoles 75005 Paris - M° Cardinal Lemoine

EPUPLIQUE 01 43 55 46 00
3 Bd Voltaire 75011 Paris - M° République

USSIEU CD ROM NEO GEO 01 43 25 61 24
3 Rue des Ecoles 75005 Paris - M° Cardinal Lemoine

75 MONTPARNASSE 01 43 35 32 10
4 Rue Campagne-Première 75014 Paris

75 GARE DU NORD CONSOLES 01 48 78 58 00
17 Rue d' Abbeville 75009 Paris

75 RIVOLI 01 42 74 43 22
32 Rue de Rivoli 75004 Paris - M° St Paul / Hotel de Ville

UE

NTONY 01 46 740 300
Av de la Division Leclerc - N 20 - 92160 Antony - RER B Ouvert 7j/7

AINT GERMAIN 01 30 61 74 60
5 Rue de Paris 78100 St Germain en Laye - M° RER St Germain en Laye

VRY 01 46 58 72 73
Place de l' Eglise 94200 Ivry-S-Seine - M° Mairie d'Ivry

AINT DENIS 01 48 20 1999
entre Commercial St Denis Basilique
Passage de l' Aqueduc 93200 Saint Denis

LICHY 01 47 56 08 64
2 Rue de Neuilly 92110 Clichy Sur Seine - M° Mairie de Clichy

E MÉE SUR SEINE NOUVEAU 01 64 37 77 95
.9 Avenue de la Libération 77350 Le Mé sur Seine

OGENT SUR MARNE NOUVEAU 01 48 75 68 51
Rue du Lieutenant Ohresser 94130 Nogent sur Marne

78 RAMBOUILLET 01 30 88 69 76
2/6 rue chasles 78120 Rambouillet

92 LA DEFENSE 01 49 06 96 08
71 Avenue du Pr Wilson 92800 Puteaux - RER La Défense

77 PROVINS 01 60 67 68 21
14/16 rue Victor Arnoul 77160 Provins

94 SAINT-MAUR 01 55 96 23 32
15 rue Baratte Cholet 94100 Saint-Maur

78 VERSAILLES 01 39 53 30 30
C C Les Manèges 78000 Versailles - RER C Versailles RG - Ouvert 7jours/7

92 CLAMART 01 40 95 00 86
Rue Pietonne 92140 Clamart - Ouvert 7j/7

REVENDEURS,
FUTURS REVENDEURS, REJOIGNEZ-NOUS !

Vous voulez concrétiser un projet d' ouverture
ou vous possédez déjà un maga

Vous voulez bénéficier :

- d' un IMPORTANT BUDGET PUBLICITAIRE (depuis plus de 6
- d' une CENTRALE D' ACHATS PERFORMANTE
- d' une NOTORIÉTÉ NATIONALE sans droit d'ent et faire partie d' une chaine de magasins dynamique ?

NOUS Recherchons des PARTENAIRES
Pour plus d' informations, contactez
RAPHAËL : 01 44 07 04 61

ICE

ANTES RAYON MANGA 02 40 48 53 12
Rue des Halles 44000 Nantes

ANTES 02 40 48 13 14
Rue J.Jacques Rousseau 44000 Nantes

ARHAIX 02 98 93 74 64
2 Rue du Gnl Lambert 29270 Carhaix

ARTINIQUE 05 96 73 60 08
Rue Lamartine 97200 Fort de France

AYONNE 05 59 46 13 37
Rue d'Espagne 64100 Bayonne

EAUVAIS 03 44 11 48 10
entre Commercial Franc Marché 60000 Beauvais

OULON 04 94 28 79 07
Place Puget 83000 Toulon

06 CANNES 04 93 380 900
64 Boulevard Carnot 06400 Cannes

06 NICE 04 93 13 00 10
21 Boulevard Raimbaldi 06000 Nice

51 REIMS 03 26 47 77 78
29 Rue Chanzy 51100 Reims

33 BORDEAUX 05 56 79 00 51
163 Rue Sainte Catherine 33000 Bordeaux

35 RENNES 02 99 67 53 10
25 Rue Maréchal Joffre 35000 Rennes

83 SAINT-MAXIMIN 04 94 59 34 91
5 place Martin Bidouré 83470 Saint-Maximin

49 CHOLET RAYON MANGA 02 41 46 36 88
29 Rue de l' Orangerie 49300 Cholet

66 PERPIGNAN 04 68 35
22 Rue du Maréchal Foche 66000 Perpignan

57 METZ 03 87 37
80 en Fournirue 57000 Metz

57 METZ 03 87 36
58 Passage Serpenoise 57000 Metz

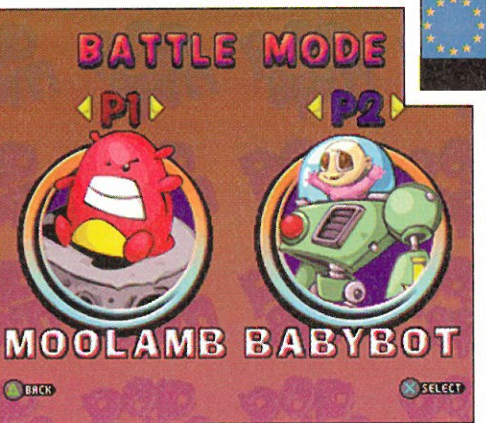
64 PAU 05 59 83
25 Rue Gachet - Palais des Pyrennés 64000 Pau

89 SENS 03 86 64
47 Grande Rue 89100 Sens

69 LYON 04 72 56
4 Rue de Brest 69002 Lyon

83 FREJUS NOUVEAU 04 94 17
59 Rue du Général de Gaulle 83600 Fréjus

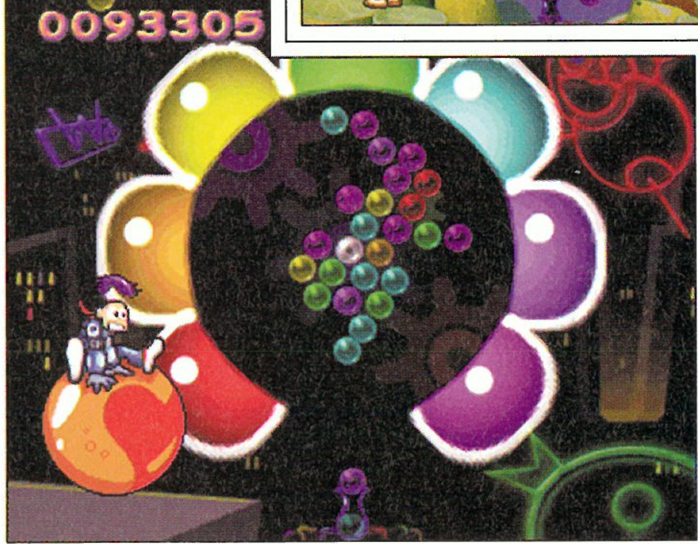




Éditeur :	Ubi Soft
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	2e semestre 2000

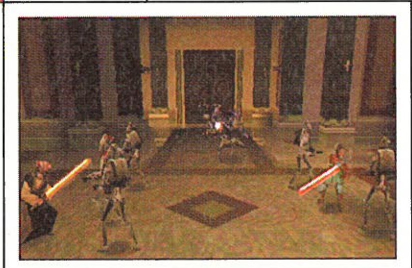


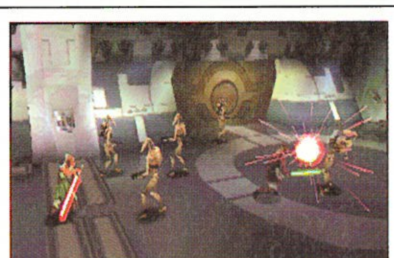
Spinjam



Le style enfantin des grahismes séduira les plus jeunes.

A en croire les photos reçues, Spinjam s'annonce comme un Bust a Move-like. On empile des ballons de différentes couleurs pour les faire disparaître au fur et à mesure et gagner des points. Un Tétris nouvelle version en quelque sorte, avec des relents psychédéliques et de grosses fleurs aux couleurs acidulées en fond d'écran. Les personnages ont de bonnes petites bouilles prêtes à séduire les plus jeunes joueurs. On attend donc la suite des événements et une version jouable pour en dire davantage et se prononcer.







En mode coopératif, vous serez parfois confronté à une dizaine d'adversaires à la fois.

Éditeur :	Ubi Soft
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	été 2000

Jedi Power Battles

Les Jedi sont des mecs hallucinants. Non, non, sans blague, alors que toute la galaxie se bat le pistolet laser à la main, ces chevaliers d'une autre époque se cramponnent toujours à leur sabro-laser en toc. Remarquez, question courage, ils s'y connaissent car oser se balader avec des costumes de paysans et des coiffures de faux jeun's du dimanche, avouez qu'il faut avoir du cran. Pourtant, ce qui reste encore plus sidérant c'est leur maîtrise de la Force. Euh, pas celle qui permet de soulever péniblement un caillou de trois grammes à quinze centimètres du sol, mais plutôt la force marketing. En effet, après s'être affichés au grand écran, puis avoir envahi nos consoles avec des titres visiblement programmés par des Ewoks, ils se relancent dans la bataille en nous proposant d'incarner cinq de leurs membres d'élite dans un jeu d'arcade/action. Comme le futur ne s'annonce pas vraiment très rose, il s'agit en fait de baston vous opposant à la faune star warsienne typique (droïdes, mercenaires, Darth Maul, etc.). Ces festivités se dérouleront dans une dizaine d'arènes de combat truffées de pièges, histoire d'apporter une dimension tactique aux joutes accessibles seul ou en coopératif. Notez qu'une dizaine de persos peuvent s'affronter simultanément à l'écran et qu'un système de point d'expérience et de bonus devrait être mis au point afin d'acquérir de nouvelles capacités et se la jouer un peu plus maître Jedi. En attendant une version jouable, prions pour que LucasArts ait été touché par la grâce… Doux espoir, belle Hélène...

Éditeur :	Namco
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	Eté 2000

Dragon Valor

Avant de se livrer corps et âme dans le développement PlayStation 2, Namco a achevé son règne sur la bonne vieille Play par une petite performance. Bon, très clairement, si Dragon Valor ne fait pas dans le chef-d'œuvre, il pourrait néanmoins satisfaire ceux qui apprécient les productions éclectiques, trop d'ailleurs.



a liberté est restreinte sur cette carte où vous choisirez os futures destinations.



Malgré la possibilité de sortir de nombreux coups différents, les combats deviennent vite rébarbatifs.



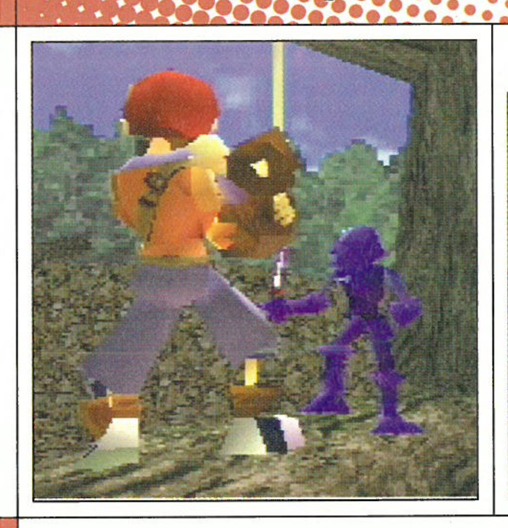
l'image de Phantasy Star III, l'aventure de Dragon Valor mettra en cène plusieurs générations de héros.

Les dragons sont à la source de tous les cauchemars de Clovis.

Tiens, pendant que j'y pense, vous pouvez lire les phrases suivantes avec le ton du très stressant Julien Lepers, vous percevrez déjà mieux la situation. « Top. Né en janvier dernier au Japon, je me nomme Dragon Valor et suis l'un des derniers descendants de la famille Namco dans la dynastie PlayStation. Je dispose d'une réalisation graphique juste supra moyenne, qui fait que peu de gens se sont finalement intéressés à moi. Cependant, je brille par une jouabilité vieille école réglée aux petits oignons (comprenez sauce 16 bits) et je peux aussi courir le cent mètres en quarante secondes vingt-cinq si on me l'ordonne. Histoire de me rendre un peu plus attractif, mes parents ont décidé de faire de moi un touche à tout. Résultat, je mêle aisément l'action beat them all, l'aventure, le RPG, les plates-formes et même la simulation de drague. Pourtant, malgré tous mes efforts, je n'arrive pas à la cheville de mes illustres modèles tels que Zelda, Phantasy Star III dont j'ai honteusement (oui, le repentir est proche) piqué pas mal de bonnes idées. Je suis, je suis… euh zut, j'l'ai dit dès le départ. Pfui, sont mal foutues ces fiches jaunes ! »

L'ancestral art du recyclage

Dragon Valor un titre réellement nouveau dans la ludothèque de Namco ? Hum, eh bien, pas vraiment, vu qu'il s'agit en fait d'une pseudo suite de Dragonbuster (paru dans le Namco Museum Volume 2), une aventure médiévale peu reluisante sur console 8 bits. Voilà, vous pourrez désormais briller dans les salons mondains, quelle classe ! Mais reprenons. Dragon Valor se déroule donc dans un univers de heroïc fantasy et propose une bonne dose de combats acharnés puisqu'il s'agit avant tout d'un beat them all. La palette de coups est assez étendue et différentes manips seront nécessaires pour maîtriser toutes les techniques, ce qui viendra quelque peu briser la relative monotonie du genre. Sinon, vu le titre, il fallait bien s'attendre à côtoyer quelques gros reptiles volants et crachants de redoutables flammes, bien loin de l'aspect espiègle d'un Spyro. Vous incarnez Clovis, un jeune paysan tout ce qu'il y a de plus banal mais qui, depuis le décès de sa sœur et la destruction de son village, ne jure que par la mort des dragons. Notez aussi qu'au cours de l'aventure, Clovis sera amené à rencontrer de nombreuses demoiselles toutes plus charmantes les unes que les autres. L'une d'elles deviendra votre épouse, vous donnera un fils. C'est ce dernier que vous dirigerez dans le second chapitre, avant qu'un nouveau descendant ne voit le jour, etc. Le principe semble donc sympa même s'il n'apporte pas grand-chose de neuf à l'histoire (même coups, même équipements). Dans le fond, l'ensemble reste donc assez classique avec la traditionnelle alternance combats-énigmes (simplistes)-recherches (sommaires). Ainsi, malgré ses qualités, à savoir une aventure assez longue se déroulant sur 2 CD et un gameplay intéressant, Dragon Valor ne devrait pas défrayer la chronique le mois prochain. Les dragons ne sont plus ce qu'ils étaient.



Prunewell, le vieux sage, est souvent de bon conseil. Et puis il est rigolo aussi.





Éditeur :	Activision
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	juin 2000



Voici une des créatures de Mephisto, que vous allez devoir battre coûte que coûte.

Alundra 2

Alundra premier du nom a fait pas mal parler de lui, de par ses qualités intrinsèques et son assez grande difficulté. Alundra 2, quoique faisant évidemment suite au premier épisode, désire s'en différencier à plusieurs niveaux. Explications.

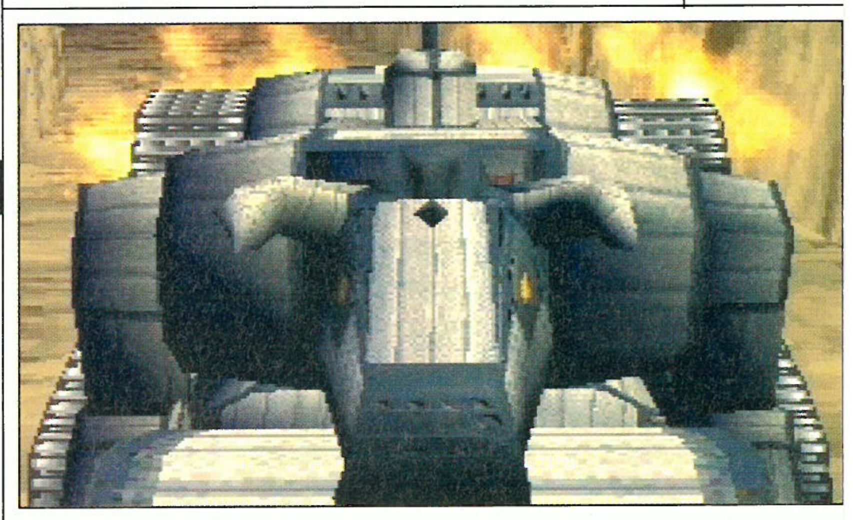


Alexia, la jolie princesse, ne vous quitte pas d'une semelle pendant un long moment. Evidemment, vous devrez lui venir souvent en aide…

Alundra était un jeu d'aventure/action en 2D très riche et d'une durée de vie assez impressionnante. Alundra 2 se veut riche aussi - nous n'avons pas encore terminé le jeu pour vérifier si c'est bien le cas - et il passe à la 3D. Et puis il nous fait profiter d'une toute nouvelle histoire, avec de nouveaux personnages. Le dépaysement est total. Dans Alundra 2, vous incarnez Flint, un jeune chasseur de pirates qui s'allie à une princesse pour contrer les desseins maléfiques d'un Baron et de sa horde. Vous croiserez un certain nombre de personnages secondaires tout au long de votre aventure, la plupart se démarquant par leur personnalité assez amusante. Je pense en particulier à Zeepo le pirate et à ses deux gamins, Ruby (une peste) et Robert (plus intello). Alundra 2 se caractérise par ses très nombreuses séquences durant lesquelles les personnages discutent entre eux ou un événement décisif a lieu. Parfois on a droit à des voix - plutôt réussies d'ailleurs - parfois à du texte, mais toujours le scénario est servi par ces moments de pause forcées. Et, quelque part, ça n'est pas plus mal.

Simple, long, prenant

Alundra 2 reprend les grandes bases qui ont fait le succès de jeux d'aventure tels que LandStalker ou Dark Savior : des combats à intervalles réguliers, un côté exploration prononcé, un scénario assez poussé et des énigmes à résoudre de temps en temps. Ces dernières se révèlent très simples dans un premier temps et puis il arrivera un moment où vous resterez coinçé un peu plus longtemps sur tel ou tel problème. C'est ce qu'on appelle y aller crescendo… Notez que le jeu inclut un mode de difficulté Easy (Alundra premier du nom ayant été jugé trop difficile), dans lequel les monstres sont plus faciles à battre. Alundra 2 comprend aussi de nombreux mini-jeux indépendants de l'histoire principale, présents pour étonner et amuser le joueur à des moments-clés. Pas indispensables mais sympas. Pour donner quelques chiffres, signalons que vous aurez ici une quarantaine d'ennemis différents à affronter tout au long du jeu, et ce sans compter une dizaine de boss. Une soixantaine d'objets cachés vous attendent à l'intérieur d'un coffre ou au détour d'une fougère, et la magie est bien présente avec la possibilité d'invoquer les éléments grâce à certains sorts puissants. Bref, pour ce que nous en avons vu, la version française d'Alundra 2 propose une traduction de qualité et sert un jeu que l'on sent vraiment prenant. Et comme ils disent dans les pubs de la Poste : ça pour une bonne nouvelle, c'est une bonne nouvelle…



Une machine de guerre qui a des allures de bovin tout-puissant.







Les départs de courses sont difficiles à bien négocier : les concurrents sont nombreux, la casse est facile, et il faut tenter de tirer son épingle du jeu…

World Touring Cars

Une version plus avancée du troisième épisode de TOCA s'est échouée à la rédaction, nous permettant de constater 'avancement du jeu. Voici donc nos dernières impressions sur e « Work in Progress »…

Après une grosse collision, le pare-brise peut complètement se briser.

La série des TOCA (2 épisodes sortis sur PlayStation) s'est vendue à 2,5 millions d'exemplaires dans le monde. Un chiffre qui fait de cette licence l'une des plus juteuses chez Codemasters… Avec ce troisième opus, l'éditeur british compte bien réitérer le succès et a mis pour l'occasion toutes les chances de son côté. La principale innovation de WTC reste son ouverture au championnat du monde de Touring Cars. On s'était, en effet, contenté jusque-là du championnat britannique, ce qui limitait le nombre de courses. Nous aurons donc la joie de trouver cette fois quelques-uns des plus grands circuits mondiaux et d'y piloter plus de 40 bolides réels, issus des meilleures marques de grand tourisme. En plus des classiques modes Tournoi, Contre la montre et Multi-joueurs (jusqu'à 4 en écran splitté), une option carrière est également prévue. A priori, vous pourrez y dégoter des contrats avec de grandes écuries, mais on ne peut vous en dire plus, vu que ce mode n'était pas encore dispo sur notre version… Enfin, deuxième point fort du jeu : la gestion des dégâts sur la carrosserie, qui a encore été améliorée pour ce troisième épisode. En fait, le procédé de déformation dynamique des polygones est même beaucoup plus impressionnant qu'avant ! Chaque partie du squelette d'une voiture pourra être endommagée indépendamment et de multiples manières. Comprenez par là qu'un simple pare-chocs pourra être plus ou moins abîmé selon la vitesse et l'angle de collision. Ici, pas de formules prévues pour chaque type d'accident, non, car tout est effectué en temps réel. Le jeu s'annonce donc prometteur, mais ça, vous le saviez déjà depuis le mois dernier, alors voyons plutôt ce qu'apporte cette nouvelle version…





Pas du neuf, mais du mieux

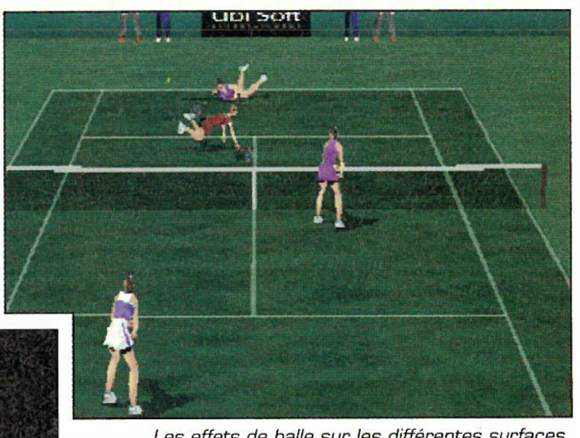
Le principal défaut que l'on pouvait noter le mois dernier était d'ordre graphique. Nous avions une production bien moins léchée que celle de GT2, pour prendre la référence en comparaison, et les décors étaient étonnamment vides… Ce point négatif n'est que partiellement corrigé, car le jeu n'est pas beaucoup plus beau, mais les décors bien plus fouillés et agréables. De plus, l'habitacle est encore plus réaliste et la vue cockpit semble avoir été légèrement reculée, pour une meilleure visibilité. Niveau gameplay, ce mélange d'arcade et de simulation est toujours très agréable, le jeu se prend facilement en main, mais requiert tout de même une attention constante… Vraiment, le plaisir est grand, et nous attendons impatiemment une nouvelle version pour vous en dire encore plus.

Yannick Noah AST 2000

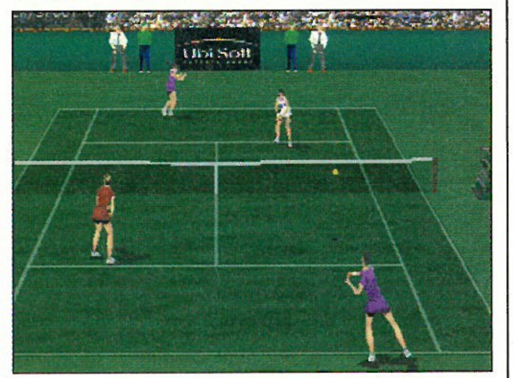


Éditeur :	Ubi Soft
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	juin 2000

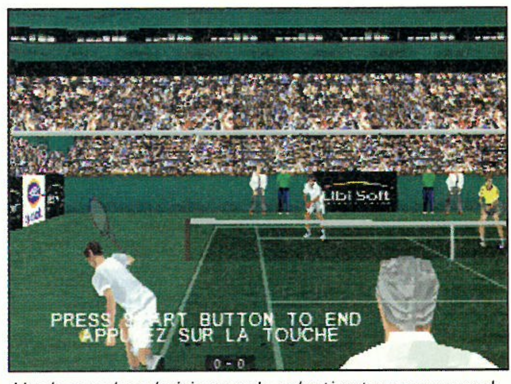
Après 2 versions fort sympathiques du All Star Tennis dont la version 99 avec les Smarts Dogs, Ubi Soft a eu recours aux services d'Aqua Pacific, pour aboutir à une mouture 2000 revisitée et très convaincante.



Les effets de balle sur les différentes surfaces s'avèrent très réalistes.







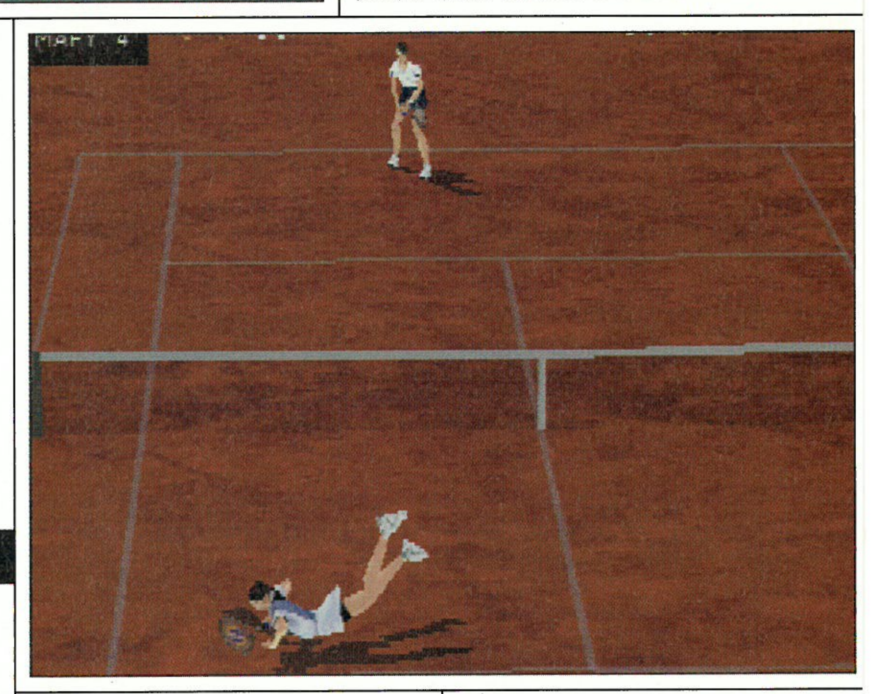
Un des angles choisis pour le ralenti est un peu speed puisqu'il est fixé au niveau de la balle.

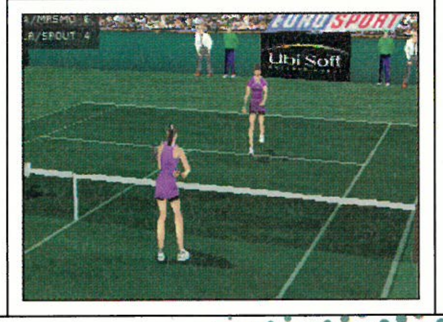


Pour cette nouvelle simulation de tennis, l'esthétique n'a pas été la préoccupation majeure des nouveaux développeurs, qui se sont plutôt focalisés sur l'amélioration du gameplay, eu égard aux critiques des précédents épisodes. On ne s'en plaindra pas trop. Ainsi, chaque tennisman possède désormais ses propres caractéristiques de jeu concernant sa force de frappe, ses services ou encore ses amortis. Les femmes, quant à elles, sont beaucoup moins puissantes que les hommes, évidemment. La première impression touche quand même la vitesse importante des échanges, petit détail qui aura sans aucun doute disparu dans la version finale. Les coups sont assez fidèlement retranscrits, avec des volées et des amortis tres réalistes (enfin !), ce qui donne au jeu un aspect légèrement technique. Ainsi, les balles auront tendance à partir de travers si la frappe n'est pas suffisamment ajustée, ce qui rend l'ensemble d'autant plus intéressant.

Du réalisme à la pelle

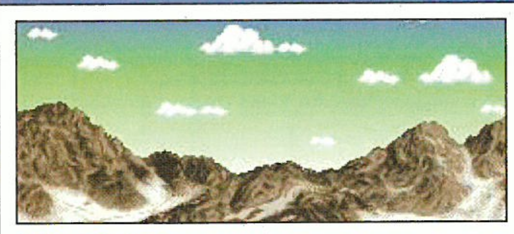
Vous pourrez également bénéficier de 32 joueurs fictifs avec, une fois n'est pas coutume, la parité entre 16 hommes et 16 femmes, et la possibilité de sélectionner 3 modes de jeu : Match, Tournoi ou Saison en simple ou double, mais pas de mixte par souci de réalisme. L'ensemble reflète bien le travail fourni par les développeurs, qui ont repris le moteur du All Star 99 et lui ont fait subir de nombreuses améliorations en un minimum de temps : 6 mois ! Le résultat est plutôt satisfaisant, et ils n'auront pas trop à craindre la concurrence vu le faible nombre de jeux de tennis sur console (sauf l'excellent jeu Dreamcast en préparation chez Sega !!!) et l'inexistence d'un quelconque futur titre à paraître dans ce domaine sur PlayStation.





NEWS GAME BOY COLOR

Les 24 Heures du Mans



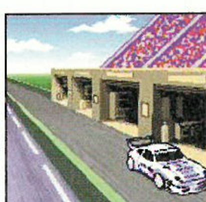


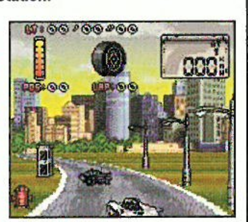
Editeur : Infogrames
Disponibilité : mai 2000

Pour son prochain jeu de caisse sur Game Boy Color, Infogrames a mis le paquet (paquet-caisse : humour) en acquérant les dix licences officielles des voitures participant aux 24 Heures du Mans. De ce fait, ne soyez pas surpris de découvrir sur votre portable des voitures de rêves telles que la BMW V12 LMR ou encore la Panoz Esperante GT1 ! En ce qui concerne le réalisme, le titre promet une gestion habile de la météo (pluie, brouillard, nuit, jour...) ainsi que des pits pour changer vos pneus, sans oublier les garages qui vous permettent de configurer votre moteur. Mais le luxe ne s'arrête pas là puisque le soft dispose d'un total de vingt et un circuits (dont dix à décoincer) ainsi que trois modes de jeu (Arcade, Championship et Le Mans). Dans la cartouche une pile de sauvegarde est prévue. Au final, Les 24 Heures du Mans risque de bouleverser pas mal d'esthètes avec ses graphismes qui se targuent d'exploiter la résolution la plus élevée de la GBC. Espérons que le jeu s'en tirera mieux que la version PlayStation.



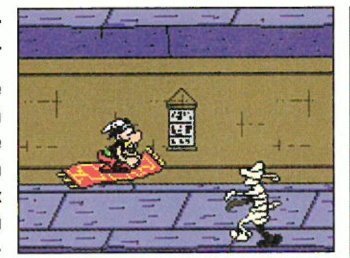




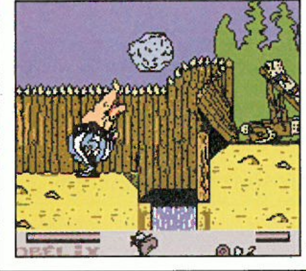


Astérix sur la Trace d'Idéfix

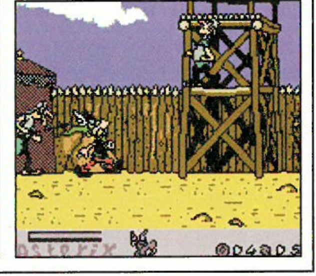
Editeur : Infogrames
Disponibilité : 17 mai 2000



La disparition d'Idéfix, le petit chien d'Obélix (et non de Tintin, car le chien de Tintin c'est Milou...) est un prétexte pour nos deux gaulois pour castagner du Romain en Italie, en passant par l'Egypte ! Derrière cette grosse licence, nous retrouvons évidemment Infogrames qui nous convie à un sympathique jeu d'action entrecoupé de multiples phases de bonus. On nous promet une trentaine de niveaux, une réalisation de rêve exploitant les capacités graphiques de la GBC, ainsi que deux modes de jeu (Aventure et Bonus). Il faut savoir que ce titre n'est rien d'autre que la mouture remaniée et améliorée, sortie il y a des lustres sur Game Boy classique, et qu'il promet malgré cela, de réjouir bon nombre de jeunes joueurs. Un peu comme pour Lucky Luke du même éditeur... Maintenant à savoir si la couleur est un motif valable pour acquérir ce titre, à vous de voir. En tout cas, notre verdict ne tombera pas plus tard que le mois prochain.

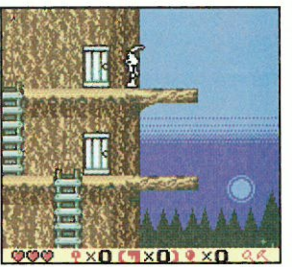






Bugs Bunny Crazy Castle

Editeur : Kemco
Disponibilité : mai 2000



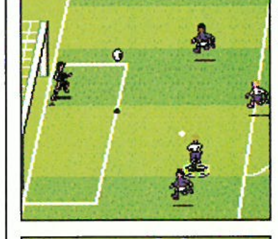
Alors que Bugs Bunny cueillait paisiblement des carottes dans la forêt, il trouva un parchemin indiquant l'entrée d'un château mystérieux. Pensant y découvrir en quantité astronomique son légume favori, il partit à l'aventure. Déjà disponible sur la Game Boy classique, Bugs Bunny Crazy Castle est un jeu d'action/réflexion qui ressemble sur de nombreux points à Donkey Kong sur la même machine. Effectivement, Bugs ne peut effectuer aucun mouvement à part se déplacer, et doit récolter toutes les clés du niveau pour pouvoir passer au stage suivant. Du fait que notre ami le rongeur demeure un peu limité dans ses actions, cela oblige le joueur à emprunter un itinéraire précis et à utiliser les options de façon judicieuse pour élucider les tableaux, qui ne sont en fait ni plus ni moins que des casse-tête déguisés ! En somme, les fervents adeptes des jeux de réflexion auront de quoi se prendre joyeusement la tête dans un futur proche, avec en sus, un petit coup de jeune grâce aux nouvelles couleurs de cette mouture GBC. Supeeeeer...

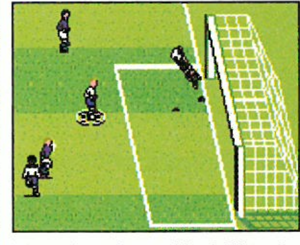


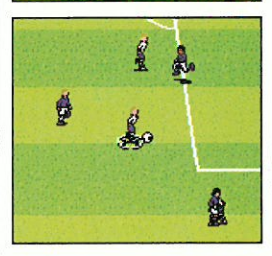


U.E.F.A. 2000

Editeur : Infogrames
Disponibilité : mai 2000









Il est vrai que la portable de Nintendo manque de bons jeux de football, alors lorsqu'un titre du genre est annoncé, il s'agit toujours d'un petit événement. U.E.F.A. 2000 se veut comme une simulation à la prise en main aisée, qui présente des graphismes lisibles et colorés. Comme chez ses consœurs plus puissantes, le jeu propose sur la 8 bits toute une tripotée d'options et de paramètres, avec pas moins de cinq modes de jeu (Entraînement, Exhibition, Coupe, Ligue et Equipes Nationales !) dans son interface. Autrement, on pourra aussi y trouver une section Arcade dans laquelle les joueurs possèdent tous les mêmes caractéristiques, alors qu'en Simulation, chaque sportif détient ses propres attributs. Pour finir, le soft disposera de plusieurs formations ainsi que de nombreuses tactiques, pour apporter aux accros du ballon rond un minimum de profondeur de jeu. Espérons que cet U.E.F.A. sera le bon.

L'Histoire des jeux vidéo

Partie 5 : Les 8 bits au firmament

1986 1992*

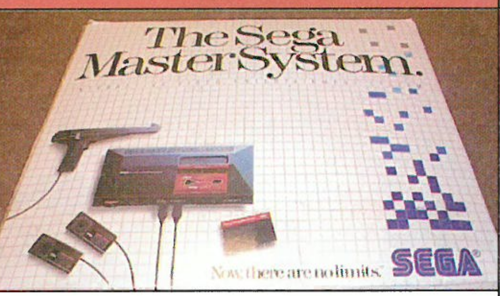
Nous l'avons vu, Nintendo a marqué de son empreinte la génération des consoles 8 bits. La concurrence a toutefois son mot à dire et il y a, à cet égard, bien des choses à préciser. Sega, d'abord, puis Nec ensuite y sont allés de leur apport et sont entrés eux aussi dans l'Histoire. Mais qu'est-ce qui fait qu'une machine, au final, rencontre davantage de succès qu'une autre ? Nous allons tenter de donner quelques explications ici...

Résumé de l'épisode précédent : Après le krach qui a secoué l'industrie vidéo-ludique aux Etats-Unis, Nintendo sort sa console 8 bits : la NES. Ce sera un succès et la firme japonaise saura rallier bon nombre d'éditeurs tiers, liés à elle par contrat. Le marché est toutefois très porteur et Nintendo ne peut pas empêcher certains autres constructeurs d'entrer dans la course. Heureusement...

Sega a suivi Nintendo avec un temps de retard sur le marché des consoles 8 bits. Nintendo sort la Famicom au Japon en 83, Sega la « Sega Mark III » une année plus tard. Aux Etats-Unis, ce sera la même chose : la NES sort en 85, et la Sega Master System en 86 (on remarquera que les consoles ont été rebaptisées pour les marchés étrangers, c'était fréquent à l'époque). Un retard somme toute assez léger mais qui aura permis à Nintendo d'assurer ses arrières et de « boucher » l'accès à de nombreux éditeurs tiers. Pas très fair-play mais résolument malin. Sega a donc dû batailler ferme et ne s'est finalement imposé que sur certains marchés, laissant la plus grosse partie du gâteau au géant



Il y avait un jeu caché dans la Master System lorsque vous n'y insériez aucun jeu et faisiez une manip' spéciale. Il fallait y diriger une souris dans un labyrinthe...



Nintendo. La Master System avait heureusement pour elle des qualités techniques supérieures, son seul vrai défaut concernait son manque de mémoire vidéo (16 Ko contre 32 Ko pour la NES), ce qui avait pour effet de souvent faire clignoter ou se chevaucher les sprites à l'écran. Spécialisé dans les bornes d'arcade, Sega ne manque pas d'adapter sur sa console la plupart de ses titres, et cela sera évidemment une très bonne chose. Remarquez qu'avec les générations de consoles suivantes, cette façon de faire restera toujours d'actualité, le fossé séparant arcade et machine de salon se réduisant toujours un peu plus. Pour preuve, de nos jours les titres sur carte Naomi et leur adaptation sur Dreamcast.

A la recherche d'une image

Face au succès que rencontre le très moustachu Mario sur NES, Sega tente de se trouver également une figure emblématique, un personnage qui puisse se faire aimer du plus grand nombre. C'est ainsi que naît Alex Kidd - avec deux « d », les Japonais ayant toujours été très forts en anglais - en 1986. Ce dernier apparaîtra dans plusieurs jeux mais ne saura jamais tout à fait imposer sa personnalité. C'est normal : il n'en a pas ! Quoique résolument mignon, Alex copie le style de Mario sans génie. L'inspiration se sent jusque dans le choix vestimentaire - la salopette rouge est à l'honneur - mais rien n'y fait, et Alex n'est somme toute qu'un héros comme les autres. Les choses changent en 1991

** les dates ne sont données qu'à titre indicatif. Elles couvrent le sujet dont il est question sans se suivre systématiquement d'un mois sur l'autre.*



After Burner (Master System - 87).

avec l'apparition de Sonic, au caractère plus affirmé, qui reste un gentil hérisson mais sait également être « méchant » lorsqu'il le faut. D'où son éternel petit sourire narquois et son regard qui semble dire au joueur : « prends donc le paddle si tu l'oses ». Sega désire imposer un héros qui ne s'en laisse pas compter mais souhaite en même temps qu'il plaise à toute la famille et plus particulièrement aux enfants, éternel cœur de cible. Plus original, Sonic rencontre davantage de succès. C'est une bonne

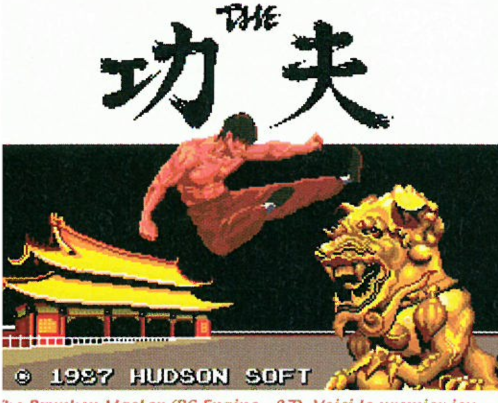


Alex Kidd in Mircale World (Master System - 86).

chose pour la Megadrive - nous parlerons de la génération des consoles 16 bits le mois prochain - qui l'accueille à bras ouverts, et pour la Master System bien sûr, sur laquelle Sonic est adapté la même année (1991 donc, pour ceux qui ont du mal à suivre). Pour ses débuts dans le monde du jeu vidéo, Sega ne se débrouille donc pas si mal. La Master System laissera assez rapidement la place à la Megadrive (sortie en 89) tout en continuant à recevoir un certain nombre de titres. En 89 toujours, Nintendo sort la console portable la plus célèbre de la fin du XXe siècle : la Game Boy. Et en 90, c'est la Super Nintendo qui entre à son tour sur le marché des 16 bits. Mais tout cela, je l'ai déjà dit, sera discuté plus en détail le mois prochain...



Phantasy Star (Master System - 87).



The Drunken Master (PC-Engine - 87). Voici le premier jeu de la console à ma connaissance.

Nec : l'outsider

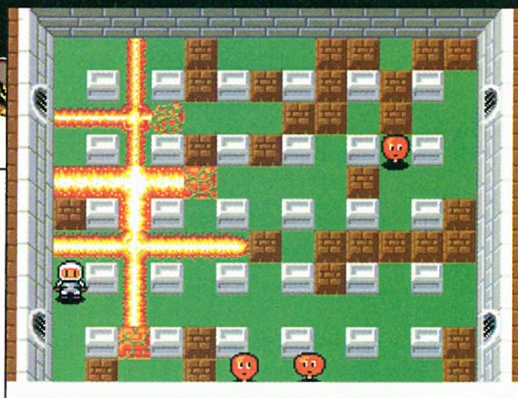
Retour aux années 80. Nec, énorme constructeur de composants électroniques (le second au niveau mondial à l'époque), décide de lancer sur le marché des consoles sa propre machine : la PC-Engine. Sortie en 87, la jolie petite console blanche reste dans le cœur des passionnés comme étant une machine incontournable et encore digne d'intérêt. Cette dernière lisait des cartes appelées HuCard (pour Hudson Card), de la taille d'une carte à puce. Le lien entre la PC-Engine et la firme Hudson (papa de Bomberman) est fort puisque c'est cette société qui a développé les coprocesseurs de la console (Nec pouvant ensuite les construire sans problèmes). Proposant une palette de 512 couleurs (contre 52 pour la NES et 64 pour la Master System) ainsi qu'un microprocesseur plus puissant, la PC-Engine se pose en championne de sa catégorie. Elle se spécialisera dans les shoot them up 2D et sera la première console à s'adjoindre un lecteur CD - le « CD-Rom » avec lecteur simple vitesse - dès 1989. Nec n'est pas un petit constructeur que l'on peut ignorer. Sa présence sur le marché se fera réellement sentir et durant plusieurs années, il sera un acteur majeur du marché avec Nintendo et Sega. Sa capacité à proposer des machines relookées selon les époques et les territoires étonne. Il y a d'abord la CoreGraphX (une PC-Engine couleur gris anthracite), puis la ShuttlegraphX (PC-Engine en forme de euh... navette), la TurboGraphX 16 (nom de la PC-Engine aux Etats-Unis ; le 16 faisant référence au chip graphique de la console, qui était, lui, 16 bits), CoreGraphX II (le logo est maintenant orange au lieu d'être bleu)... Bref, les innovations sont souvent mineures mais le souci de plaire et de se diversifier, au moins dans la forme, est manifestement là.

Et l'hérisson fut

Le développement du Projet Sonic commence en avril 90. Sega met alors en place un concours interne au sein de l'entreprise qui a pour but de trouver le design du futur personnage emblématique de la marque. Une centaine de dessins différents sont réalisés, mais seulement quatre d'entre eux arrivent en phase finale d'examen. Parmi ceux-ci il y a un loup, un bouledogue, un homme obèse (qui deviendra le Dr Robotnik, ou Eggman) et enfin un hérisson bleu. Le papa de ce dernier, un certain Maoto Oshima, s'est inspiré de Felix le chat et de Mickey Mouse pour en arriver à ce résultat. On peut tout de même voir qu'il y est allé de sa touche personnelle...



R-Type (PC-Engine - 88). Une des meilleures adaptations consoles qui soit...



Bomberman (PC-Engine - 90). C'est sur Nec que Bomberman est né. On pouvait même y jouer en reliant deux GT (Nec portable).



La PC-Engine Shuttle. Une console pour euh... extra-terrestres.



Jackie Chan's Action Kung Fu (PC-Engine - 92).

La PC-Engine en France...

Alors que Nec se « disperse » quelque peu en proposant plusieurs versions de la même machine, on fera davantage cas de la TurboGraphX, par exemple, une véritable machine 16 bits qui n'aura toutefois guère connu les feux de la rampe puisque seulement 5 jeux seront développés dessus (on retiendra tout particulièrement Ghouls 'n Ghosts). Il y a le Super CD-Rom aussi, double-vitesse et disposant de plus de mémoire vidéo. Preuve du savoir-faire et de l'intelligence de Nec, il était possible de s'essayer aux jeux CD destinés au Super CD-Rom avec son « vieux » lecteur de CD en utilisant une cartouche mémoire spéciale : la Super System Card 3.0.

La France a connu la Nec grâce à Sodipeng (Société de Distribution de la PC-Engine), et en cela, c'est une surprise en même temps qu'une excellente chose. La distribution des jeux et des machines s'avère toutefois quelque peu chaotique à l'époque - les notices sont réduites à de simples feuilles sur lesquelles sont résumées les commandes, par exemple - et seul un nombre réduit de joueurs a l'occasion, au final, de se procurer une CoreGraphX et de jouir de tous les titres fantastiques qui lui sont dédiés. Bon, ok, je l'avoue, j'étais un fan. Mais je vous rassure ; je n'étais pas le seul. Impossible de faire l'impasse sur la PC-Engine GT également (renommée Turbo Express aux Etats-Unis), une console portable aux qualités impressionnantes qui acceptait même un tuner TV (certes NTSC) ! Compatible avec toute la logithèque PC-Engine, elle n'avait qu'un seul gros défaut : sa consommation de piles (il fallait compter 6 piles R6 pour 2h de jeu). A côté des 2 piles et des 18 heures d'autonomie de la Game Boy, c'est sûr que ça fait mal... Et c'est ce qui l'a perdue. Bref, même si Nec est désormais un nom qui n'est plus lié de façon aussi forte à l'univers du jeu, il est certain que pendant 4 à 5 ans, il a été un acteur de tout premier plan. Nul doute que pendant longtemps encore on s'en souviendra...

A suivre...

ESPACE 3 GAME'S — ESPACE 3 GAME'S — ESPACE 3 GAME'S

DVD

LECTEUR DVD SAMSUNG 709 — 2490 F

ARRIVAGE TOUTES LES SEMAINES, NOUS CONTACTER

LISTE DES FILMS DISPONIBLES SUR SIMPLE DEMANDE

	179 F	LE ROI LION 2	179 F
OLDEN EYE	169 F	LE TEMPS D'UN WEEK-END	189 F
GEDDON	169 F	LIMBO	189 F
2	189 F	LES VISITEURS 2	169 F
AY	189 F	LIGNE DE DEMARCATION	169 F
EN	189 F	MATRIX	189 F
MAN	189 F	MENTEUR, MENTEUR	179 F
IN		MILLIARDAIRE MALGRE LUI	189 F
URT JAMAIS	169 F	OPENING NIGHT	189 F
MI D'ETAT	179 F	RONIN BLADE	179 F
	189 F	SHADOWS	189 F
OMAS COLLECTOR	299 F	SIX JOURS SEPT NUITS	179 F
ILLA	189 F	SOUVIENS TOI	
ZONS LOINTAINS	189 F	L'ETE DERNIER	189 F
REAKER	189 F	TAXI DRIVER	189 F
COBRA	189 F	TERMINATOR 2	169 F
ONFIDENTIAL	169 F	UN VIOLON SOUS LES TOITS	169 F
E FATALE 4	169 F	UNE FEMME SOUS INFLUENCE	189 F
NQUIEME ELEMENT	189 F	UNE EQUIPE HORS DU COMMUN	189 F
NER DE CONS	169 F	URBAN LEGEND	189 F
ASQUE DE ZORRO	169 F	VOLT FACE	169 F

3 DVD ACHETES = LES FRAIS DE PORTS GRATUITS

GAME BOY

SOLE GAME BOY POCKET COULEUR	349 F
SOLE GAME BOY POCKET ECRAN COULEUR	499 F
RANS (PO)	69 F
ON REPLAY PROFESSIONNEL	229 F
. + LOUPE +SACOCHE (CO OU PO)	99 F
+ BATTERIE (CO OU PO)	69 F
+ LOUPE + SACOCHE + LINK + BATTERIE (CO OU PO)	149 F
E LINK	39 F
E MEMOIRE	199 F
DE VIBRATION	129 F
PE AVEC LUMIERE	39 F

R L'ACHAT D'UN POKEMON ROUGE ET D'UN POKEMON BLEU = 1 CABLE LINK GRATUIT

KATE BOARDING (CO)	149 F	**METAL GEAR SOLID (CO)**	**229 F**
TE AUX MARTIENS (CO)	**249 F**	MICKEY RACING (CO)	249 F
DRINE (CO)	**199 F**	MICROMACHINES 1 ET 2 (CO)	229 F
MEN (CO)	249 F	MONTEZUMA (CO)	169 F
RIX SUR LA TRACE		MOTOCROSS (CO)	199 F
FIX (CO)	**249 F**	NHL 2000 (CO)	229 F
OID (CO)	249 F	ODDWORD L'EXODE D'ABE (CO)	199 F
DREAMS (CO)	229 F	PITFALL (CO)	169 F
DRAIN	99 F	POKEMON ROUGE (CO)	229 F
OUT (CO)	129 F	POKEMON BLEU (CO)	229 F
BUNNY		POWER QUEST (CO)	199 F
CHATEAU (CO)	229 F	**PRO PINBALL BILLARD (CO)**	**229 F**
S LIFE (CO)	**199 F**	**RAYMAN (CO)**	**229 F**
MOVE 3	149 F	READY 2RUMBLE BOXING (CO)	229 F
R PALACE 2 (CO)	199 F	**RENAULT CLIO RALLY (CO)**	**229 F**
AGEDDON (CO)	199 F	SOCCER MANAGER (CO)	199 F
OMAN (CO)	229 F	SPEEDY GONZALES (CO)	249 F
PEDE (CO)	129 F	SPY HUNTER	
ROAT ISLAND	79 F	+ MOON PATROL (CO)	199 F
DUCK (CO)	229 F	SUPER MARIO BROS (CO)	229 F
IDER + JOUST (CO)	169 F	STREET FIGHTER ALPHA (CO)	169 F
WORM JIM 3D (CO)	199 F	STAR WARS RACER (CO)	199 F
HARDCORE		TARZAN (CO)	199 F
LUTION (CO)	**199 F**	**TAXI 2 (CO)**	**229 F**
ORLD GRAND PRIX 2 (CO)	**229 F**	**TELEFOOT SOCCER (CO)**	**229 F**
MIZ (CO)	229 F	THE MUPPETS (CO)	199 F
GER (CO)	129 F	**TOMB RAIDER (CO)**	**249 F**
WATCH GALLERY 3 (CO)	169 F	**TONIC TROUBBLE (CO)**	**199 F**
NTZ (CO)	**199 F**	TONY HAWK SKATEBOARDING (CO)	199 F
OUX 2000 (CO)	229 F	TOY STORY 2(CO)	249 F
MY McGRATH S.CROSS 00	**199 F**	TRACK'N FIELD DECATHLON (CO)	229 F
N MADDEN 2000 (CO)	**199 F**	TUROK RAGE WARS (CO)	199 F
R (CO)	199 F	VEGA GAMES (CO)	249 F
LE ET LA BETE (CO)	229 F	WARIO LAND 2 (CO)	249 F
SQUE DE ZORRO (CO)	229 F	**WARIO LAND 3 (CO)**	**249 F**
24H DU MANS (CO)	**249 F**	**WCW MAYHEM (CO)**	**229 F**
RAZMOKET		**WINTER GAMES (CO)**	**229 F**
AGE DANS LE TEMPS (CO)	**249 F**	WWF ATTITUDE (CO)	229 F
Y LUCKE (CO)	**199 F**	YANNICK NOAH (CO)	229 F
CAL TETRIS (CO)	199 F	YODA STORIES (CO)	229 F
GOLF (CO)	199 F	ZELDA (CO)	249 F

AUTRE

GAME GEAR + 1 JEU — 449 F

UAR — *Syndicate* 49 F — *Theme park* 49 F

(69 F PIECE 3 ACHETES + 1 GRATUIT)

LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE

ADRIVE — **LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE**

CD — **LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE**

PC

NEW

3D PROPHET	1990 F	SIDE WINTER GAME PAD PLUS	1
GAME COMMANDER+MULTIPORT	249 F	SIDE WINDER FREESTYLE PRO	3
BLEEM	349 F	SIDE WINDER STICK STANDARD PRO	1
XENTOR 32Mb	1490 F	VOLANT+ PEDALIER	
SIDE WINDER GAME PAD	249 F	RETOUR DE FORCE ACT.LABS	9

AGE OF EMPIRE 2	349 F	NEED FOR SPEED PORSCHE 2000	32
ALIEN VS PREDATOR GOLD	299 F	NERF ARENA	26
BATTLEZONE 2	299 F	NHL 2000	36
BUSINESS TYCOON	329 F	PHARAON	34
CAESAR PALACE 2000	199 F	PLANESCAPE TORMENT	32
CLOSE COMBAT TRILOGIE	349 F	POMPEI	29
COLIN McRAE RALLY 2	349 F	QUAKE 3 ARENA	34
CROC 2	299 F	RALLY CHAMPIONSHIP 2000	36
DAIKATANA	369 F	RAYMAN CE2	14
DEMOLITION RACER	269 F	RAYMAN COLLECTOR	19
DIABLO 2	349 F	RAYMAN CP COFFRET	29
DIE HARD TRILOGY 2	299 F	RAYMAN 100 NIVEAUX	9
DRACULA	329 F	REVENGE OF ARCANE	19
F1 2000	299 F	RISING SUN	32
F1 WORLD GRAND PRIX	369 F	RISK 2	29
FIFA 2000	329 F	ROLLCAGE STAGE 2	29
FINAL FANTASY VIII	369 F	ROLLER COASTER TYCOON	19
FLIGHT SIMULATOR 2000	399 F	ROLLER COASTER TYCOON ADD-ON	14
FLIGHT SIMULATOR PRO 2000	499 F	ROLLER COASTER TYCOON DE LUXE	34
FOOTBALL MANAGER 2000	299 F	SHOGUN	29
GUY ROUX MANAGER 2000	299 F	SIM CITY WORLD EDITION	29
HALL LIFE+TEE-SHIRT	349 F	SLAVE ZERO	29
HEROES 3 ARMAGEDDON	179 F	SOLDIER OF FORTUNE	29
INTERNATIONAL SUPER SPORT 2000	269 F	STAR WARS FORCE	34
INTERSTATE 82	269 F	SUPERBIKE 2000	34
INVICTUS (CONQUEST 2)	299 F	SUZUKI ALLSTAR	26
LEGACY OF KAIN 2	199 F	THEME PARK WORLD	34
LES SIMS	329 F	TOMB RAIDER 4	34
L.S LINK 2000	369 F	TOY STORY 2	26
MDK 2	329 F	TZAR	32
MECH WARRIOR 3	199 F	UEFA 2000	36
MESSIAH	329 F	VAMPIRE	29
MIGHT AND MAGIC MILLENIUM	349 F	VIRTUAL SKIPPER	29
MUSIC 2000	299 F	WALL STREET TYCOON	32
		WILD WILD WEST	29

PROMO PC

		KOL.99 MIGHT & MAGIC 6	
C.C TIBERIAN SUN	169 F	KOL.99 PRO PINBALL BIG RACE	
KOL.2000 FULL+DIG+INDIANA	99 F	KOL.99 SETTELERS 1+2	
KOL.2000 MONOPOLY	99 F	MOTO RACER 2 CLASSIC	
KOL.2000 REBEL ASSAULT+DARK FORCE+X-WING	99 F	V-RALLY 99	

2 JEUX ACHETES HORS PROMO = LES FRAIS DE PORTS GRATUIT

MANGAS FILMS

COFFRETS

ALBATOR 84 (7 vol..)	449 F
ALBATOR 78 (7 vol.)	499 F
CAPITAINE FLAM Partie I (6 vol.)	389 F
CAPITAINE FLAM Partie II (7 vol.)	449 F
COBRA (7 vol.)	449 F
DBZ Partie I (8 vol.)	499 F
DBZ Partie II (8 vol.)	TEL
EMPIRE DES CINQ	499 F
KEN LE SURVIVANT Partie I (8 vol.)	499 F
KEN LE SURVIVANT Partie II (8vol.)	499 F
MYSTERIEUSES CITES D'OR (7 vol.)	490 F
ROBOTECH 2	499 F
SAINT-SEYA : Le Sanctuaire (8 vol.)	TEL
SAN KU KAI (9 vol..)	490 F
TOM SAWYER Partie 2 (6 VOL.)	449 F
X-OR Partie I (7 VOL.)	390 F
X-OR Partie II (8 VOL.)	399 F
IL ETAIT 1 FOIS L'ESPACE (8 VOL.)	499 F

VENTE A L'UNITE

ALBATOR 84 (vol.1 à 7)	
ALBATOR 78 (vol 1 à 7)	1
BLUE SEED (vol. 1 à 9)	1
CAPITAIN FLAM (vol. 1 à 13)	
COBRA (vol. 1 à 10)	
DRAGON BALL Z GT (vol. 1 à 5)	1
EMPIRE DES CINQ (vol. 1 à 4)	
ESCAFLOWNE (vol.1 à 6)	1
KEN LE SURVIVANT LE FILM	
KEN 2 (vol.1 à 4)1	1
CHRONIQUES DE LA GUERRE DE LODOSS (vol. 1 à 6)	1
LES MYSTERKIEUSES CITES D'OR (vol. 1 à 10)	
NEON GENESIS EVANGELION (vol. 1 à 9)	1
ROBOTECH (VOL 1 à 9)	1
STREET FIGHTER 2 (vol. 1 à 9)	
ULYSSE 31 (vol.1 à 4)	
X-OR (vol. 1 à 15)	

SATURN

LISTE DE JEUX NEUFS A 99 F

BLACK FIRE	IRON MAN	NBA LIVE 98
DOOM	J.MADDEN 98	NHL POWERPLAY
FIFA 96	LA HORDE	SHOCK WAVE
GHEN WAR	MAGIC CARPET	SLAM AND JAM
GRID RUN	NBA JAM EXTREME	SPACE HULK 2
HEXEN	NBA JAM T.E	TEMPEST 2000
HI OCTANE	NBA LIVE 97	TRASH IT

JEUX JAPONAIS A 79 F

GALAXY FIGHT
GRAN CHASER
TOSHINDEN URA

ACCESSOIRES SATURN

ACTION REPLAY 3 EN 1	249 F
MANETTE ANALOGIQUE	149 F
MANETTE MAD CATZ	69 F

NEO GEO

JEUX NEUF NEO GEO CD

AGRESSOR OF DARK COMBAT	199 F
FATAL FURY REAL BOUT 2	**299 F**
FIRE SUPPLEX (3 COUNT BOUNT)	199 F
KING OF FIGHTER 96 COLL.	99 F
KING OF FIGHTER 97	199 F
KING OF FIGHTER 98	299 F
KING OF FIGHTER 99	**399 F**
RAGNAGARD	199 F
SUPER BASEBALL 2020	199 F
SUPER SIDEKICKS 2	199 F
TWINCKLE STAR SPRITES	199 F

NEO GEO POCKET

CONSOLE N & B	**349**
BASEBALL STAR	199
CHERRY MASTER	199
KING OF FIGHTER R1	199
NEO GEO CUP FOOT	199
PUZZLE	199
SAMOURAI SHADOWN	199
TENNIS	199

NEO GEO CARTOUCHE

CONSOLE NEUVE + STICK	1990
METAL SLUG X	1690

SPACE 3 AME'S

ESPACE 3 GAME'S

ESPACE GAME'S

PLAYSTATION

YSTATION
UAL SHOCK 790 F
0 F de bon d'achat
chat de 50 F non cumulable à valoir
le plus de 500 F (hors console))

VOLANT MAD CATZ DUAL FORCE	269 F	2 MANETTES SANS FILS	199 F	CARTE MEMOIRE	
VOLANT MAD CATZ LICENCIE SONY	199 F	2 MAN. DUAL FORCE SANS FILS	349 F	C. MEMOIRE 120 BLOCS	
VOLANT act labs + C.PSX	590 F	ADAPTATEUR MULTIJOUEURS	169 F	PACK 6 CARTE MEMOIRE+BOITE	
VOLANT MC 2	499 F	MANETTE TURBO	49 F	PACK 3 CARTE MEMOIRE+BOITE	
SIEGE BACQUET	790 F	MANETTE DUAL SHOCK	199 F	PRISE PERITEL RGB	
ACTION REPLAY PRO VF+K7	349 F	MANETTE ANALOGIQUE	99 F	V.G.A BOX	
ACTION REPLAY PRO CDX VF+K7	349 F	VIRTUAL SIMULATION PAD+VIBREUR	149 F	VIRTUAL GUN	
MEUBLE DE RANGEMENT	79 F	RALLONGE MANETTE	49 F	CABLE DE LIAISON	
TOUR RANGE CD COULEUR	49 F	PACK DE VIBRATION	99 F	GAME BOOSTER	

		ERGHEIZ	299 F	LE MONDE DES BLEUS	349 F	**PREMIER MANAGER 2000**	**349 F**	STREET SKATER 2	
JEUX NEUFS EUROPEENS		**EURO 2000**	**369 F**	LEGO ROCK RAIDERS	299 F	PSYCHIC FORCE 2	349 F	SUPERBIKE 2000	
		EVERY BODY'S GOLF 2	**199 F**	LEGO RACERS	299 F	RAILROAD TYCOON 2	349 F	**SYPHON FILTER 2**	
AT 3	349 F	F1 2000	369 F	LES SCHTROUMPFS	299 F	RALLY CHAMPIONSHIP	369 F	TARZAN	
FILM	299 F	**F1 RACING CHAMPIONSHIP**	**369 F**	MARVEL VS CAPCOM	329 F	RAT ATTACK	299 F	**THEME PARK WORLD**	
IE	**299 F**	F1 WORLD GRAND PRIX	299 F	MEDAL OF HONOR	369 F	RAYMAN 2	369 F	TIGER WOODS PGA TOUR 2000	
N SARGE'S HEROES	**369 F**	FEAR EFFECT	369 F	**MEDIEVIL 2**	**199 F**	RAZMOKET + 2 FIGURINES	369 F	TINY TANK	
IC	**249 F**	FORMULA ONE 99 COLLECTOR	199 F	**METAL GEAR SOLID+**		**RAZMOKET FONT LEUR CINEMA**	**349 F**	TOMB RAIDER 1 + 2	
DAR 2	299 F	FIFA 2000	349 F	**METAL GEAR MISSIONS SPECIALS**	**299 F**	READY TO RUMBLE 2	369 F	TOMB RAIDER 4	
ACTIVITY CENTRE	199 F	FIGHTING FORCE 2	359 F	MICRO MANIACS	369 F	**RESCUE SHOT**	**199 F**	**TOSHIDEN 4**	
ACE 2000	329 F	FINAL FANTASY VIII	399 F	MIDNIGHT IN VEGAS	349 F	RESIDENT EVIL 3	369 F	TOY STORY 2	
ONDA SUPERBIKE	299 F	**JEREMY McGRATH S.CROSS 2000**	**299 F**	**MIGHT & MAGIC CRUSADER**	**369 F**	RIDGE RACER 4 COLLECTOR	299 F	TRACK'N FIELD 2	
ER 2	349 F	**GHOUL PANIC**	**299 F**	**MIKE TYSON BOXING**	**299 F**	ROAD RASH JAILBREAK	369 F	UEFA 2000	
RAE RALLY 2	**299 F**	GRAN TURISMO 2	349 F	MISSION IMPOSSIBLE	299 F	**ROADSTERS**	**349 F**	URBAN CHAOS	
ARS 3	199 F	GRANDIA	369 F	**MUPPET RACE MANIA**	**199 F**	ROLLCAGE STAGE 2	299 F	VAMPIRE HUNTER D	
TOR + MEMO	249 F	**GUY ROUX 2000**	**349 F**	MUSIC 2000	349 F	**RUGBY 2000**	**369 F**	**VANDAL HEART 2**	
RDERS 4	299 F	GUNGAGE	249 F	NASCAR 2000	369 F	SAGA FRONTIER 2	369 F	VEGAS GAMES	
M RACING + PORTE CD	349 F	HUGO 2	299 F	NBA LIVE 2000	369 F	SHADOW MAN	299 F	VICTORY BOXING 3	
	369 F	ISS PRO EVOLUTION	369 F	**NBA SHOWTIME**	**299 F**	**SHAOLIN**	**329 F**	V-RALLY 2	
D TRILOGY 2	**369 F**	**JOJO'S BIZARRE ADVENTURE**	**329 F**	**NEED FOR SPEED PORSCHE 2000**	**369 F**	SILENT HILL	329 F	VIGILANTE 8 SECOND OFFENSE	
G+RESIDENT EVIL 2	369 F	J.MADDEN 2000	369 F	NFL EXTREME	269 F	SPACE DEBRIS	269 F	WARPATH : JURASSIC PARK	
LD NOIR	**299 F**	JAMES BOND DEMAIN NE MEURT JAMAIS	369 F	NHL 2000	369 F	SOUTH PARK LUV SHACK	299 F	**WAR OF THE WORLD**	
ESSURECTION	369 F	**JIMMY WHITE'S CUEBALL 2**	**299 F**	NHL FACE OFF 2000	299 F	SOUTH PARK RALLY	299 F	WILD ARMS	
ALL Z FINAL BOUT	249 F	KNOCK OUT KINGS 2000	369 F	**NIGHT MARE CREATURE 2**	**TEL**	**STAR OCEAN 2**	**199 F**	**WWF SMACK DOWN**	
	369 F	LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER	249 F	**POOL ACADEMY**	**369 F**	STREET FIGHTER ALPHA 3	269 F	X-MEN VS STREET FIGHTER	
CORE REVOLUTION	329 F	LEGEND OF KARTIA	249 F	PREMIER MANAGER 98	249 F	STREET FIGHTER COLLECTION 2	269 F	X-FILES	

ROMO PSX

UX NEUFS JAPONAIS

BALL Z FINAL BOUT 99 F

UX NEUFS EUROPEENS

BAT	99 F
OURNIKOVA'S SMASH COURT	149 F
APE	149 F
IS	149 F
SPORT	99 F
FE	169 F

C.C. ALERTE ROUGE	149 F	FORSAKEN	99 F	MICKEY	149 F	ROCK'N ROLL RACING 2	
C.C. MISSION TESLA	149 F	G-POLICE	99 F	MONACO Gp2	99 F	SMALL SOLDIERS	
CENTIPEDE	169 F	G-POLICE 2	99 F	MOTO RACER	149 F	SPEED FREAKS	
CHINE	149 F	GRAN TURISMO	149 F	MOTO RACER 2	169 F	SPYRO	
COLIN McRAE RALLY	169 F	GTA 2	199 F	MULAN	99 F	SPYRO 2	
COUPE DU MONDE 98	129 F	GUARDIAN OF DARKNESS	149 F	NASCAR 99	99 F	STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA	
CRASH BANDICOOT 3	169 F	HEART OF DARKNESS	169 F	NBA LIVE 99	149 F	TAIL CONCERTO	
CROC	169 F	HERCULE	149 F	ODDWORLD: L'EXODE D'ABE	149 F	TEKKEN 3	
DIE HARD TRILOGY	169 F	IRON BLOOD	99 F	POINT BLANK 2	99 F	TIME CRISIS	
DREAMS	149 F	ISS PRO	169 F	PONIT BLANK 2+GUN	149 F	TOCA TOURING CAR 2	
FIFA 98	129 F	JONAH LOMU RUGBY	199 F	POPULOUS	149 F	TOMB RAIDER 2	
FIFA 99	169 F	LUCKY LUCKE	169 F	RAYMAN	99 F	TOMB RAIDER 2 + MEMO + GUIDE	
FINAL FANTASY VII	149 F	MAGIC CARPET	99 F	RC STUNT COPER	169 F	TOMB RAIDER 3	
FORMULA ONE 97	149 F	MEDIEVIL	149 F	RIDGE RACER 4	149 F	VIRUS	
FORMULA ONE 99	149 F	METAL GEAR SOLID	169 F	REVOLUTION X	99 F	WIPEOUT 3	

REAMCAST

SOLE+PAD+MODEM 1690 F

CABLE RGB	99 F	JOYSTICK ARCADE	399 F	MANETTE (MC)	179 F	VIBREUR
CLAVIER	249 F	GUN (MC)	249 F	RALLONGE MANETTE	89 F	VOLANT
FORCE PACK MC	129 F	MANETTE	199 F	VMS	199 F	VOLANT MC 2

JEUX NEUFS EUROPEENS		FIGHTING FORCE 2	379 F	NFL QUATERBACK 2000	379 F	SHADOW MAN	379 F	THE NOMAD SOUL
		HEROES 3	379 F	NIGHTMARE CREATURE 2	379 F	SLAVE ZERO	379 F	TOMB RAIDER 4
INGER	379 F	HOUSE OF THE DEAD 2	379 F	PLASMA SWORD	379 F	SPEED DEVIL	379 F	TOY COMMANDER
IEAT	379 F	JIMMY WHITE'S CUEBALL 2	379 F	POWER STONE	379 F	SPIRIT OF SPEED	379 F	TOY STORY 2
PALACE 2000	379 F	JOJO'S BIZARRE ADVENTURE	379 F	RAYMAN 2	379 F	SOUL CALIBUR	379 F	TRICKSTYLE
AXI	379 F	MARVEL VS CAPCOM	379 F	RENEGADE RACERS	379 F	SOUL FIGHTER	379 F	UEFA STRIKER
SKIES	379 F	MDK 2	379 F	RE-VOLT	379 F	SOUL REAVER	379 F	VIGILANTE 8 SECOND OFFENSE
R ALIVE 2	379 F	MILLENIUM SOLDIER	379 F	READY TO RUMBLE 2	379 F	SOUTH PARK LUV SHACK	379 F	VIRTUA FIGHTER 3
'S BLOOD	379 F	MONACO GRAND PRIX 2	379 F	RED DOG	379 F	STREET FIGHTER ALPHA 3	379 F	VIRTUA STRIKER 2000
TE COP 2	379 F	MORTAL KOMBAT GOLD	379 F	RESIDENT EVIL 2	379 F	STREET FIGHTER 3 W.IMPACT	379 F	WORLD WIDE SOCCER 2000
RDCORE REVOLUTION	379 F	NBA 2000	379 F	ROADSTERS	379 F	SUZUKI ALSTARE RACING	379 F	WORMS ARMAGEDDON
ION	379 F	NFL BLITZ 2000	379 F	SEGA RALLY 2	379 F	TEE OFF	379 F	ZOMBIE REVENGE

NTENDO 64

NDO 64+F1 WORLD GP	799 F	NINTENDO 64 COULEUR+PAD	649 F	VOLANT+PEDALIER	269 F	MEMORY CARD	49 F	GAME BOOSTER
NDO 64		ACTION REPLAY PRO	399 F	RALLONGE MANETTE	49 F	MEMORY CARD 4X	129 F	EXTENSION DE MEMOIRE
KEY+PAD+EXPENSION	999 F	FORCE PACK VIBREUR	99 F	MANETTE	199 F	MANETTE+FORCE PACK	149 F	TRANSFER PACK

		DREAMSTORY	399 F	LEGO RACERS	379 F	**POKEMON STADIUM**		**TARZAN**
JEUX NEUFS EUROPEENS		DUKE NUKEM:ZERO HOUR	399 F	LODE RUNNER	299 F	**+TRANSFER PAK**	**469 F**	**TRACK FIELD SUMMER GAMES**
		EARTHWORM JIM 3D	399 F	MARIO GOLF	399 F	RAYMAN 2	399 F	**TONY HAWK SKATEBOARDING**
EN SARGES HEROES	**399 F**	**ECW HARDCORE REVOLUTION**	**399 F**	MARIO PARTY	369 F	RESIDENT EVIL 2	449 F	TUROK 2
TANX GLOBAL ASSAULT	**399 F**	F1 WORLD GRAND PRIX 2	369 F	**MARIO PARTY 2**	**399 F**	**RIDGE RACER 64**	**399 F**	TUROK RAGE WARS
VE 2	299 F	F-ZERO X	369 F	MICRO MACHINE TURBO	399 F	ROAD RASH 64	399 F	WCW MAYHEM
NIA 3D	399 F	GOEMON MYSTICAL NINJA	299 F	NBA 2000	399 F	SOUTH PARK RALLY	399 F	**WRESTLEMANIA 2000**
VANIA 2	**429 F**	007 GOLDEN EYE	279 F	NBA JAM 99	349 F	SOUTH PARK LUV SHACK	399 F	WWF ATTITUDE
CTION DERBY	**399 F**	JET FORCE GEMINI	429 F	**NBA JAM 2000**	**399 F**	SUPER MARIO KART	249 F	WWF WARZONE
NG RACING	299 F	**J. McGRATH SUPERCROSS 2000**	**399 F**	NHL PRO 99	399 F	SUPER SMASH BROS	399 F	ZELDA
ONG 64	499 F	KNOCK OUT KINGS 2000	429 F	NUCLEAR STRIKE	399 F	TONIC TROUBLE	399 F	

ROMO N64

		BEETLEMANIA RALLY	169 F	DOOM	129 F	FORSAKEN	199 F	OFF ROAD CHALLENGE
		BIO FREAKS	99 F	EXTREME G	149 F	GEX 2	99 F	QUAKE
		CENTER COURT TENNIS	149 F	EXTREME G2	199 F	MK MYTHOLOGIES	149 F	ROBOTRON X
ARDER 64	99 F	CHOPPER ATTACK	99 F	F1 POLE POSITION	199 F	NBA LIVE 99	169 F	V-RALLY 99

NTE PAR CORRESPONDANCE
TEL: 03.20.90.72.22
TEL: 03.20.90.72.32
FAX: 03.20.90.72.23
ESPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE
CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX

ESPACE 3

PARIS
RIVOLI 01 40 27 88 44
VOLTAIRE 01 48 05 42 88
LILLE
BETHUNE 03 20 57 84 82
FAIDHERBE 03 20 55 67 43
VANNES 02 97 42 66 91

GAME'S — REGION PARISIENNE

PARLY 2 01 39 55 19 20
CERGY 3 01 30 75 95 42
ST QUENTIN YVELINES 01 30 57 13 43

GAME'S — NORD

DOUAI 03 27 97 07 71
LILLE 03 20 13 92 92
VALENCIENNES 03 27 41 07 13

GAME'S — AUTRES

LENS 03 21 70 0
AMIENS 03 22 91 7
REIMS 03 26 88 2
MONTPELLIER 04 67 64 0
VAL THOIRY 04 50 20 8

DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1- 59818 LESQUIN CEDEX. TEL: 03.20.90.72.22 ou TEL: 03.20.90.72.32

CONSOLES ET JEUX	PRIX
ort (jeux :25f - consoles & acc. 60f) par Collissimo 48h ou Chronopost:65f	
et CEE (jeux: 40f - consoles & acc 90f)	
TOTAL A PAYER	

Je joue sur:
- ☐ PC
- ☐ PLAYSTATION
- ☐ NINTENDO 64
- ☐ SATURN
- ☐ DREAMCAST
- ☐ DVD
- ☐ GAME BOY

Nom :........................ Prénom :........................
N° Client(si déjà client):........................ Age : .... Ans Téléphone :........................
Adresse :........................
....
Code Postal:.......... Ville:.......................... Signature:

PASSE TES COMMANDES S LE 3615 ESPACE ET 3615 GAMESJE 2F23/mn

paiement : ☐Chèque postal ☐Chèque banquaire ☐Contre remboursement +35F ☐ Mandat Cash

|__|__|__|__| |__|__|__|__| |__|__|__|__| |__|__|__|__| exp: __ __ / __ __ Les chèques doivent être libellés à l'ordre d'ESPACE 3 VPC

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES EN COLISSIMO

Bu$iness Pad

PAR GOLLUM
(jchieze@hfp.fr)

Le jeu vidéo un business à part entière

Microsoft voulait calmer tout le monde avec l'annonce de sa X-Box. Résultat numéro un, et même si ça n'a rien à voir : voici la société de Bilou condamnée pour abus de position dominante. Résultat numéro deux : l'action en bourse s'est effondrée et Sony et Sega s'en sont bien frottés les mains. Ce mois-ci, coup de projecteur particulier sur ses trois acteurs aux fortunes diverses. Tiens, Square va même faire pétiller le tout avec ses bénéfices records inattendus et ses histoires de Coca Cola !

And the winner is...

Retrouvez chaque mois le top 5 des meilleures ventes japonaises et européennes toutes consoles confondues. A cause des impératifs de bouclage, les tops présentés ont été arrêtés à la première semaine d'avril et prennent en compte les résultats de l'ensemble du mois de mars (les sorties des derniers titres PlayStation 2 tels que Tekken Tag ne sont donc pas pris en compte). Nos sources sont les magazines Weekly Famitsu (Japon) et CTW (Europe).

Top 5 japonais
1. Ridge Racer V (PS2)
2. Kirby Star 64 (N64)
3. Kessen (PS2)
4. Street Fighter EX3 (PS2)
5. Donkey Kong GB : Dinky Kong et Dixie Kong (GBC)

Top 5 européen
1. F1 2000 (PS)
2. Pokémon Rouge et Bleu (GB)
3. Resident Evil Survivor (PS)
4. Tomb Raider IV La Révélation Finale (PS, DC)
5. Toy Story 2 (GBC, N64, PS)

Le nouveau visage de Sega





Nouveau visage ou pari de la dernière chance ? La question demeure tant l'annonce de Sega s'illustre par son aspect audacieux. Pour être clair, sachez que Sega a décidé d'offrir la Dreamcast pour zéro dollar ! L'hallucination totale, une folie de la part de Sega ? Hum, pas tout à fait car si le pari est risqué, les ambitions nourries par le constructeur sont gigantesques : devenir le leader dans l'accès Internet pour les joueurs de tout bords (donc aussi pour les joueurs PC, pendant qu'on y est). En outre, ce rabais de 200 $ (le prix actuel d'une DC aux States) ne sera pas sans conséquence puisque le joueur devra toutefois souscrire un abonnement de deux ans à Sega.Net (environ 150 francs par mois). Pour bien signifier la réorientation de la marque, une nouvelle entité indépendante de la maison mère va voir le jour : Sega.Com. Au sein de cette société, on retrouve alors la division Sega.Net qui ouvrira le 7 septembre prochain aux Etats-Unis et se chargera des questions techniques liées aux serveurs. Dès le lancement, 7 jeux extrêmement attendus seront disponibles parmi lesquels on retrouve Quake III Arena, NFL 2K1, NBA 2K1 et le phénoménal Phantasy Star Online ! De l'action, du sport, de l'aventure... la palette de choix semble aussi étendue qu'alléchante. Lorsqu'on sait que le constructeur se fait de l'argent sur les ventes de jeux et non sur celles des consoles, on peut comprendre l'intérêt de l'opération. Sega joue peut-être sa dernière chance, mais n'oublions pas que la fortune sourit aux audacieux.



D.R.

Always Final Coca Cola

Alors que des millions de fans bavent devant les premiers clichés, que des millions de joueurs rêvent déjà d'en apprendre un peu plus sur les nouveaux héros de Final Fantasy IX (prévu pour le 19 juillet au Japon, je précise), Square a trouvé un bon moyen de se faire un coup de pub gigantesque, tout en s'en mettant plein les poches. Ainsi, au cours du mois d'avril, les Japonais ont pu apercevoir sur leurs écrans de télé le dernier spot publicitaire de Coca Cola mettant en scène... certains héros de Final Fantasy IX ! Une belle avant-première pour les stars de cette grande aventure et en particulier pour le très blondinet Zidane. Le spot réalisé intégralement en images de synthèse d'une qualité juste hallucinante est mené à un train d'enfer et présente la course-poursuite entre une capsule de Coca et Zidane. Bien évidemment, sur son passage, la boisson gazeuse qui fait « pppchhiiii... waah » rend tout le monde joyeux, etc. Bon, ça reste de la pub, ok, mais c'est assez amusant et cela prouve une fois de plus le caractère quasi incontournable qu'a désormais pris le jeu vidéo. Et comme on dit : « Enjoy ».



Indrema ? Plus on est de fous...


D.R.

Voilà, c'est officiel, la guerre des consoles nouvelle génération ne se contentera pas d'opposer trois acteurs mais cinq ! Bon, le quatrième, tout le monde le connaît désormais, oui, oui, il s'agit bien de la X-Box de Microsoft. Jusque-là, on navigue en terrain connu, sauf que si je vous parle de l'Indrema L600E, hum, tout de suite, je vous sens moins serein. Cette petite boîte grise (enfin pas comme la Play, attention) est donc la cinquième console à dévoiler ses ambitions pour la conquête de votre salon. Tour d'horizon. L'Indrema s'articule autour de l'OS Linux (le concurrent de Windows) et contient une belle palette de fonctionnalités qui ne devraient pas vous laisser insensible. Processeur cadencé à 600 MHz, carte graphique qui tue tout (Nvidia NV25 comme la X-Box), 64 MB de RAM, un disque dur pouvant s'étendre jusqu'à 50 Gigas (!), une liaison Internet très mais alors très haut débit (100 Mbps), des ports USB en veux-tu en voilà,



connexions infrarouge, lecteur MP3 intégré (sympa)... C'est clair, la bête a de quoi faire rugir les joueurs de plaisir. Enfin, si elle avait des jeux à présenter ! En effet, pour l'instant, Indrema n'a communiqué aucune date de sortie, ni de listes de développeurs prêts à triturer les entrailles de la machine. Alors, si la compétition risque d'être féroce, et bien qu'en toute bonne foi on accorde peu de chances à l'Indrema, qui sait, rappelons-nous qu'il y a encore 5 ans, Sony et les jeux vidéo... mais bon, n'est pas Sony qui veut.

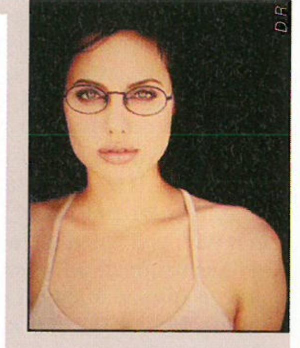
Les milliards de Sony



La vie doit être bien tranquille du côté d'Isahaya, charmante ville nippone au sud-ouest de Tokyo. C'est en tout cas ce qu'ont dû penser les dirigeants de Sony avant de prendre la décision de bâtir leur nouvelle usine exclusivement dédiée à la fabrication du Graphics Synthesizer, l'un des composants principaux au cœur de la PlayStation 2. Vint alors le temps où des ouvriers s'acharnèrent à suer au soleil pour édifier la fameuse usine dont Sony avait révélé l'existence simultanément avec l'annonce de la PS2 en mars 1999. Depuis, les bâtiments sont fins prêts. Tout beaux paraît-il d'ailleurs... et tout chers aussi. En effet, dans l'opération Sony a englouti près de 4,5 milliards de francs, une broutille. Quoi qu'il en soit, l'offensive PlayStation 2 va désormais pouvoir s'exprimer pleinement avec la fabrication de 1,4 million de consoles par mois. Le premier qui nous parle de rupture de stocks...


D.R.

Lara devient enfin Jolie


D.R.

Ça y est le film Tomb Raider se concrétise. Premier coup de manivelle prévu pour cet été avec, aux commandes, le metteur en scène Simon West (Con Air), au scénar, l'équipe ayant collaboré au film de John Woo Face/Off et dans le rôle de notre Indiana Janes : Angelina Jolie (récemment aperçue aux côtés de Denzel Washington dans The Bone Collector et nominée aux Oscars pour son rôle dans Girl, Interrupted) ! Je ne vais pas vous en parler pendant trois plombes car je sens que la photo de cette pulpeuse brune va quelque peu vous hypnotiser. Arf, remarquez, c'est vrai que le regard d'Angelina est des plus troublants et que son jeu d'acteur devrait se montrer plus convaincant que celui de Rhona Mitra dans Beowulf. De là à dire que Tomb Raider le film sera une réussite, ne nous emballons pas.



La Dreamcast au tribunal ?

HITACHI

Si la contrefaçon ravage de plus en plus l'industrie du jeu vidéo et même s'il ne faut pas encore sortir les mouchoirs, une annonce risque de faire grand bruit tant elle met Sega dans une situation des plus embarrassantes. En effet, Rambus, un constructeur américain de composants informatiques, vient de demander à l'ITC des Etats-Unis (la commission internationale du commerce) de mener une enquête au sujet d'une éventuelle violation de brevet de la part d'Hitachi Ltd. et Sega Enterprises. Il s'agit là de la troisième plainte déposée par Rambus qui clame que certains éléments de la Dreamcast (la SDRAM et, pire, le microprocesseur SH-4) utiliseraient sans autorisation quatre technologies spécifiques qui lui appartiennent. Attention, ça ne rigole plus, car la volonté du constructeur est carrément d'interdire la commercialisation de ces composants... et par la même d'ordonner l'arrêt de la vente de la Dreamcast !

RAMBUS INC. ONLINE

Netp@d
Les infos chaudes du Net

PAR CHRIS ET GOLLUM (cdelpierre@hfp.fr, jchieze@hfp.fr)

Voilà un mois comme on les aime, annonciateur d'un futur ludique radieux dans lequel nous allons pouvoir profiter de produits vraiment hors du commun. Avant de vous laisser parcourir le Netp@d de ce mois, rappelons, pour mémoire, que cette rubrique reprend des informations glanées sur le Net mais n'en confirme pas la validité. Je dis ça parce qu'apparemment tout le monde n'a pas bien compris comment ça marchait ici... Nous essayons évidemment de limiter les fausses informations et signalons sur certaines news qu'il peut parfois s'agir de simples rumeurs. Voilà, c'était un petit rappel. Bonne lecture !

PlayStation PlayStation 2

Une enquête réalisée par Nikkei Online auprès de plus de 4 300 possesseurs de PS2 (parmi ceux-ci, certains n'ont pas encore la console mais ont l'intention de l'acheter) montre quelque chose d'intéressant. En effet, plus de 50 % des personnes interrogées ont récemment achetés de 1 à 5 nouveaux DVD, et 30 % en ont loués. Il n'y a en fait que 20 % des possesseurs de PS2 qui semblent utiliser la machine uniquement pour le jeu. La nouvelle console de Sony est donc clairement perçue comme étant un lecteur de DVD en même temps qu'une machine de jeux. Comme prévu...

Extraits choisis d'une interview de Kazunori Yamauchi, directeur de la série des Gran Turismo : « Il y a des éléments, dans GT2, que nous n'avons pas pu terminer dans les temps. Nous aurions pu améliorer certaines choses et nous sommes désolés de n'avoir pas fait mieux (...) J'essaie toujours d'avoir des idées à l'avance afin de pouvoir les incorporer de la façon la plus juste possible. Parfois, il y avait tant de choses à mettre en place que nous nous demandions si nous allions pouvoir terminer un jour (...) Il faudrait environ 3 ans pour inclure dans GT 2000 toutes les voitures des premiers épisodes, les modèles de véhicules étant tous d'une grande qualité. Nous allons donc devoir faire des choix (...) En gros, les courses de GT 2000 sont à peu près les mêmes que dans GT2. Il y en aura toutefois de nouvelles et le gameplay promet d'être différent. »

Le dernier jeu des studios Sony, Aconcagua (PS), vous fait vivre une scène de crash traumatisante en avion. Vous devez aider les survivants à sortir de ce mauvais pas en leur faisant quitter le Mont Aconcagua (qui existe réellement en Amérique du Sud), tout en essayant d'échapper aux militaires révolutionnaires qui vous poursuivent. Oui, je sais, c'est un peu embrouillé tout ça mais on y verra plus clair quand le jeu sortira, dans quelques mois.



Day of Walpurgis (PS2) est un titre que l'on doit au créateur de Silent Hill. Voilà qui suffit à le rendre immédiatement intéressant. Vous incarnez ici un homme du nom d'Eike Kusch, qui meurt subitement, mais a la possibilité de remonter dans le temps et de prévenir sa propre mort. Le jeu propose alors un subtil mélange d'aventure et de réflexion, le tout étant centré sur les paradoxes qui peuvent exister dès lors que l'on s'attaque à un sujet aussi malléable que l'espace-temps. Eike ne sera pas seul ici et rencontrera une diseuse de bonne aventure ou un homoncule (vite, à vos dictionnaires !). Un titre que l'on attend avec une curiosité non feinte.



Extraits choisis d'une interview de Munemasa Hori, directeur de Street Fighter EX3, sur PS2 : « Quand le kit de développement (de la PS2) est arrivé, nous n'avions aucune idée de ce que nous pouvions faire. Nous avons dû tout repenser du début à la fin. Cela prend beaucoup de temps de comprendre comment fonctionne le hardware de la PS2, et nous ne savons pas qu'elles sont ses limites. Pour le moment, c'est nous qui nous imposons des limites (...) Pour les développeurs, le système est très exigeant. S'ils veulent vraiment réaliser quelque chose de spectaculaire, ils ont besoin d'avoir à disposition une technologie supérieure et un certain savoir-faire. Tous les développeurs ne devraient pas se lancer à l'aventure sans bien y réfléchir auparavant. »

Konami aurait 25 projets de développements en cours sur PS2. Parmi eux, signalons Ring of Red, une simulation de guerre qui met en scène des machines impressionnantes. On n'en sait pas beaucoup plus pour le moment, mais vous pouvez admirer la photo en attendant un futur plus riche en informations.



Square a annoncé la sortie, aux Etats-Unis, de cinq de ses titres japonais sur PS : Vagrant Story, Legend of Mana, Threads of Fate (Dewprism), Chrono Cross et Parasite Eve 2. La plupart de ces titres sont prévus pour cet été. L'Europe ne sera, elle aussi, pas en reste même si un Chrono Cross n'est pas envisagé pour l'instant.

De nouvelles images de Shin-Sangoku Musou (PS2), de Koei. Le jeu fait en quelque sorte suite à Kessen, mais se rapproche plus, par son côté action, du Sangoku Musou (Dynasty Warriors), que l'on a connu sur PS. Au programme, encore plein de combattants en armure et des batailles rangées toujours aussi hallucinantes.



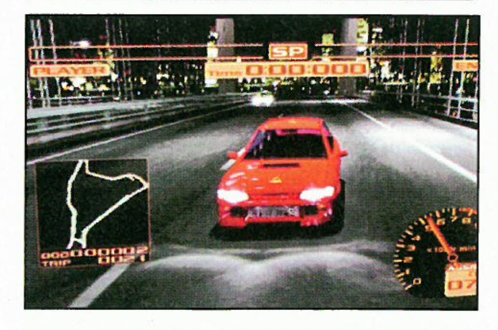
Extraits choisis d'une interview avec des membres responsables de la création de Tekken Tag Tournament (PS2) : « Dans les jeux de combat, l'action est souvent vue de côté, nous avons donc essayé d'améliorer surtout les graphismes alors

qu'ils sont vus sous cet angle. En faisant bouger les clavicules de certains personnages, par exemple (...) La motion capture n'est pas, et de loin, le seul instrument que nous utilisions pour l'animation. 70 à 80 % des animations sont faites à la main (...) Cette fois, nous avons tout détaillé. Nous avons commencé par la pupille pour faire les yeux, et les gencives et les dents pour créer les bouches. Atteindre un tel niveau de réalisme est très difficile (...) Nous avons parfois eu du mal à placer les sources de lumière. Ça n'avait pas trop d'importances avec les combattants hommes mais les femmes pouvaient paraître mignonnes ou au contraire démoniaques selon la façon dont elles étaient éclairées (...) C'était notre premier développement sur PS2, nous étions donc très excités. Nous avons peut-être même utilisé un trop grand nombre de polygones pour les personnages. Dans le futur, nous allons peut-être passer de 10 000 polygones à environ 7 000, afin de nous concentrer sur d'autres aspects de jeu. »

Pour le fun, nous vous signalons deux publicités passées dans des magazines japonais. La première concerne SF EX3, on y voit un Ryu qui met sa main devant l'objectif de l'appareil comme s'il désirait qu'on le laisse tranquille. La seconde est une publicité pour la PS2 elle-même. La double page est assez bien trouvée puisqu'elle représente tout simplement une console vue de haut. Il fallait y penser...



Dreamcast



Mettant un terme aux rumeurs, Genki a enfin dévoilé une première version de Shutoku Highway Battle 2 (plus connu chez nous sous le nom de Tokyo Highway Challenge). Lors de la présentation, les développeurs ont expliqué que leur précédent titre n'exploitait qu'environ 20 à 30 % des capacités de la Dreamcast et, comme vous l'imaginez, ils vont cette fois-ci tout mettre en œuvre pour pousser la machine dans ses derniers retranchements. En l'état, le jeu n'a rien à envier à une production tournant sur une carte Naomi, c'est dire la qualité graphique du titre. La date de sortie est actuellement prévue pour le mois de juin sur l'archipel nippon.

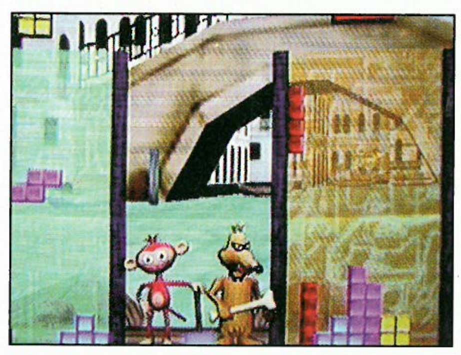
Chez Sega Soft, la filiale PC du constructeur, on s'apprête à boucler le développement de 10 Six, une sorte de jeu d'action mâtiné de wargame où votre objectif sera de conquérir toujours plus de nouveaux territoires. Mais pourquoi je vous parle de ce jeu me demanderez-vous ? Eh bien tout simplement car le titre est quasi exclusivement orienté sur le jeu en réseau permettant de réunir simultanément jusqu'à un million de joueurs apprentis conquérants. Les parties se dérouleront alors par petits groupes de quatre et l'ensemble des données resteront stockées sur le Net, afin de bâtir un monde qui évoluera perpétuellement. Si le succès vient saluer l'entreprise, soyez assuré qu'une version Dreamcast verra le jour d'ici la fin de l'année... aux Etats-Unis, dans un premier temps.

L'éditeur Kadokawa Shoten s'est lancé dans un pari aussi ambitieux que risqué : créer un jeu axé autour de l'univers de Record of Lodoss War ! Devant la renommé de la série, les milliers de fans frémissent déjà d'impatience. Pour l'instant, si la réalisation technique ne propose rien de sidérant, ce RPG très traditionnel reprend des éléments de gameplay du célèbre Diablo, ce qui, dans le fond, reste un gage de qualité. Nous serons fixés dès le 29 juin prochain. Croisons les doigts.



L'agence d'investissement Moody's Investor Services a revu sa position concernant la santé économique de Sega. Ainsi, grâce au succès de la Dreamcast aux Etats-Unis et aux bons chiffres de vente européens, la situation est passée de négative à stable. Euh juste un truc, comme ça, qui chiffonne, en anglais, Moody signifie « déprimé, mal luné », hum et franchement, là, je veux pas dire mais annoncer la situation financière de Sega comme stable alors que le constructeur s'écroule de plusieurs milliards de francs, c'est un peu bizarre non (voir Business Pad du mois dernier) ?

Les jeux arcade sont intéressants, surtout lorsqu'ils débarquent sur nos consoles. Ainsi, c'est avec le sourire que Sega vient d'annoncer que son puzzle game Sega Tetris devrait effectuer le voyage de la carte Naomi vers le cœur siliconné de la Dreamcast. Bien évidemment, le jeu bénéficierait d'un mode Internet des plus fournis. L'intérêt de la chose ? Un titre convivial pour un prix dérisoire, dans les 150 francs au Japon.



Allez hop, la prédiction du mois, comme ça, rien que pour vous. Les dirigeants de Sega of America prévoient de vendre 6 millions de Dreamcast d'ici à mars 2001. Un chiffre qui n'est pas du tout irréalisable qui plus est. Quoi qu'il en soit, moi je n'ai rien à ajouter, à part peut-être de leur donner rendez-vous pour le 1er mars 2001 à 0h00, parce qu'il faut savoir tenir ses engagements dans la vie. ...

Lors d'une interview, les programmeurs ayant œuvré sur les versions Dreamcast et PlayStation 2 de Dead or Alive 2 se sont exprimés au sujet des légères différences visibles entre les deux versions dont voici les principales :
- D'infimes ralentissements apparaissent sur Dreamcast liés au chargement progressif des textures des décors.
- Sur DC, à cause des limitations de mémoire, dans le mode Tag Battle à 4 joueurs en simultané, les décors perdent un peu en finesse et en degré de détail. Un problème inexistant sur PS2.
- Les décors et personnages de la version PS2 possèdent plus de détails graphiques inédits que sur DC, mais souffrent de problèmes d'aliasing. La trame est malheureusement visible. Malgré quelques détails en moins, au final, la version DC reste néanmoins visuellement plus impressionnante.





Les infos chaudes du Net

PAR CHRIS ET GOLLUM (cdelpierre@hfp.fr, jchieze@hfp.fr)

Profitant du Tokyo Game Show, Sega a présenté un aperçu de l'un de ses accessoires les plus attendus : le VM lecteur de Mp3 ! Tout joli dans sa coque argentée, permettant de brancher des écouteurs, ce mini-baladeur Mp3 devrait faire fureur à une seule condition : que la capacité de stockage soit confortable. A ce sujet, Sega reste encore muet, espérons que nous ne soyons pas déçus.



Alors que Samba De Amigo, le prochain jeu de musique juste extraordinaire de Sega, sortira le 27 avril, le constructeur a un peu refroidi l'atmosphère en annonçant le prix de vente des accessoires. Les maracas et le tapis sont en effet indispensables pour qui veut vraiment partir dans une autre dimension, celle du délire musical ultime. Oui, mais, voilà il faudra pour cela débourser près de 900 francs... sans compter le jeu ! Hum, limite abusé sur le coup surtout lorsqu'on pense aux tarifs que pratiqueront probablement les boutiques d'import. C'est tout de suite moins la fête quand même.



La rumeur avait été entretenue depuis plusieurs années au sujet d'un RPG qui paraîtrait tous les mois. Eh bien, cette grande aventure réalisée par Capcom et baptisée El Dorado Gate va finalement voir le jour sur Dreamcast. L'histoire qui servira de colonne dorsale à l'aventure s'illustre par une classique lutte opposant les divinités célestes. Dans ce monde instable, treize individus tout ce qu'il y a de plus commun vont être happés par Rajin, le dieu satanique. Ce sont leurs aventures que vous suivrez au cours des 24 épisodes d'ores et déjà mis en chantier. Sachez que vous pourrez débuter votre périple avec n'importe quel personnage, tous designés par le maître Yoshitaka Amano (character designer des Final Fantasy I à VI, ainsi que du IX) et que chaque partie devrait s'étendre sur environ 2 heures de jeu. Par la suite, vos sauvegardes débloqueraient de nouveaux événements dans les chapitres suivants. Une épopée ludique mise en valeur par de superbes graphismes 2D dont on attend énormément. Après la saga à épisodes Shenmue, El Dorado Gate symbolise peut-être l'émergence d'un nouveau genre.

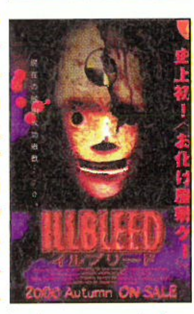




Rumeur : La raison des licences est souvent la plus forte. C'est en tout cas ce que semble subir Sega avec son propre titre F-355. En effet, cette simulation ultra-pointue mettant en scène les bolides de la marque au cheval cabré a été développée pour l'arcade par Yu Suzuki (le père de Shenmue), mais un problème existe en ce qui concerne son adaptation sur console. Dans ce secteur, c'est Acclaim qui possède les droits de Ferrari et ne paraît pas prêt à les céder. Contacté à ce sujet, un représentant de Sega aurait ainsi avoué que F-355 sortirait bel et bien sur Dreamcast mais que ce ne serait pas Sega l'éditeur. De son côté, la réponse d'Acclaim donne quelques pistes sur l'issue du débat : « Nous attendons encore un peu avant de communiquer à ce sujet ». Rappelons que dans le domaine de la course automobile, Acclaim nous a pour l'instant gratifiés d'un pitoyable South Park Racing... mais bon qui sait avec un peu de chance.

Climax Graphics, à qui nous devons Blue Stinger, s'apprête à récidiver sur Dreamcast avec Illbleed, un titre d'action/aventure qui lorgne sévèrement du côté du survival horror. L'aventure se déroulera dans une maison hantée bien glauque et vous devrez maintenir tous vos sens en éveil afin de percevoir les éventuels dangers. Le système de jeu a même été pompeusement baptisé « Virtual Horror Land ». Ben voyons. Quoi qu'il en soit, le gameplay axé autour des sens et de la perception des émotions pourrait bien s'avérer intéressant, à défaut de genre très novateur.





Jusqu'à présent dévoué à la cause Sony, Eidos tente de se raccrocher à la Dreamcast pour multiplier ses éventuelles sources de revenus tant les difficultés économiques s'amoncellent pour l'éditeur. Ainsi, Rob Dyer, président de la société, a annoncé qu'outre Tomb Raider IV et Omikron, il fallait s'attendre à voir débarquer pas mal de nouveautés sur DC. Parmi celles-ci, on notera tout particulièrement l'arrivée de Legacy of Kain : Soul Reaver 2, Commandos 2 (un énorme succès sur PC), Sydney 2000 (la simu. officielle des J.O. d'été), Walt Disney World Quest : Magical Racing Tour, les 102 Dalmatiens (bah oui, ils sont 1 de plus maintenant). Un bon signe pour la Dreamcast.

Un action/RPG se déroulant dans un univers féerique, voilà à quoi vous convie Napple Tale Arsia in Daydream signé Sega. Vous incarnez ici une jeune fille au look très manga (et accessoirement plutôt sexy) qui, après un accident, se retrouve projetée dans le monde de Napple. Il vous faudra alors l'aider à s'en sortir dans une aventure qui avec son style manga un peu naïf





s'annonce graphiquement superbe. Un titre rafraîchissant qu'on attend pour l'été au Japon.

L'absence d'information n'est jamais très bon signe. C'est assez facile à comprendre. En effet, lorsqu'un développeur est fier de son jeu, il ne cesse de le présenter un peu partout, un peu n'importe comment. L'essentiel est alors d'être vu, de créer de l'engouement autour de son titre. Eh bien ce n'est pas trop ce qui se passait avec Castlevania Resurrection. Résultat on commençait à flipper sur son sort... à juste raison car Konami U.S.A. vient de confirmer l'arrêt de son développement. J'en connais qui vont être tentés par un saut du dixième étage de leur immeuble. Relativisez les gars, c'est la vie, c'est comme ça, on n'y peut rien (© Chris).

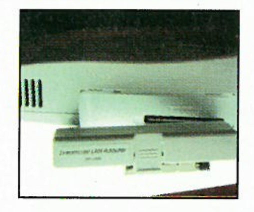
Bon, juste deux mots et une photo histoire de vous prouver que Sega a vraiment osé ! En effet, le 30 mars est sorti The Typing of the Dead, une version de House of the Dead 2 où le gun a été remplacé par un clavier ! Pour abattre un zombi, il faut donc apprendre à tapoter sur les touches plus vite que son ombre. Trop puissant une sorte de faux logiciel ludo-éducatif avec des êtres à la chair putréfiée comme prof, on aura tout vu (cf. Zapping Japon).



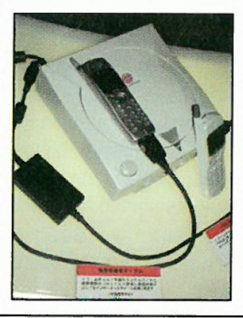


Décidément très actif ces derniers temps, Capcom demeure l'un des éditeurs les plus fidèles à Sega. Ainsi le planning de sortie des futurs titres de la société pour l'année fiscale 2000 se décompose de la manière suivante : 15 jeux sur Dreamcast, 15 sur PlayStation, 10 pour les portables, entre 5 et 7 pour la PlayStation 2, et entre 2 et 4 pour la Nintendo 64. Ceux qui parmi vous maîtrisent l'art du calcul mental comme celui de l'ingestion de pizza au kilogramme auront compris que Capcom possède près de 50 produits en préparation dans ses studios. Si la qualité est au rendez-vous, l'année à venir risque d'être excellente.

Misant tout sur le Net, Sega vient de dévoiler une nouvelle gamme d'accessoires prévus pour vous faciliter la vie, ou plutôt accélérer vos connexions, ce qui n'est déjà pas mal. Ainsi, un adaptateur ISDN (haut débit) et un connecteur LAN (pour le réseau local) ont été présentés. Tiens, un modem pour téléphone portable faisait aussi partie du lot. Bien évidemment, tous ces accessoires sont dédiés au marché nippon dans un premier temps, mais Sega maintient vouloir se donner les moyens de les faire parvenir le plus rapidement possible aux Etats-Unis, puis en Europe. Rappelons qu'actuellement la Dreamcast française dispose d'un faiblard modem 33,6 K (contre un 56K aux Etats-Unis) tout juste bon pour checker ses mails. Avec l'arrivée de l'ISDN (pourquoi pas de l'ADSL, on peut rêver non ?), le jeu en réseau va enfin devenir une réalité. Espérons qu'il ne faille pas attendre encore quelques siècles.







Sega U.S.A. et Blockbuster, la plus grosse chaîne de location films en vidéo aux States, ont signé un accord visant à proposer à la location la plupart des titres de la ludothèque Dreamcast. Dès le 7 avril, près de 45 jeux ont été sélectionnés et installés sur les rayonnages à côté des K7, DVD et autres bacs à pop-corn.

X-Box

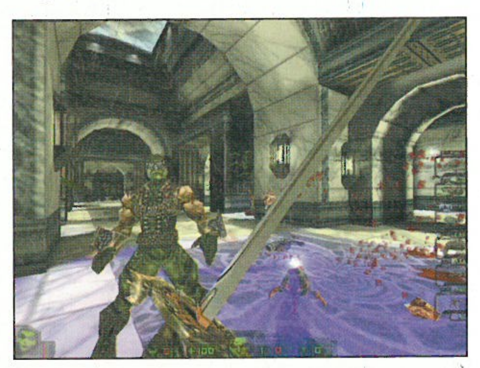
Après s'être fait épinglé par le juge Jackson pour abus de position dominante, Microsoft a décidé de se changer quelque peu les idées en présentant sa X-Box au récent Tokyo Game Show. Les représentants du constructeur ne se sont pas non plus gênés pour déclarer que « grâce à notre X-Chip, la X-Box dispose d'une puissance graphique estimée à plus de 20 fois supérieure à celle de la PlayStation 2 ». Rappelons que la console doit sortir à la fin 2001 et que d'ici là ses concurrents ont encore le temps d'implanter plusieurs millions de machines. Mais bon, a priori, Microsoft ne cherche pas le monopole dans ce marché... à moins que la leçon Windows n'ait pas suffit.



PAR CHRIS ET GOLLUM (cdelpierre@hfp.fr, jchieze@hfp.fr)

Nintendo 64 et Dolphin

Alors qu'il tarde à sortir sur PC (question retard, il paraît que c'est un peu le Dragon Quest VII du pays des machines qui plantent), Daikatana a été adapté par Kemco pour la Nintendo 64. Petit détail amusant, si le héros se nomme Miyamoto, il s'agit bel et bien d'un hommage à notre Shigeru Miyamoto, le créateur génialissime de Mario, Zelda, Donkey Kong, Star Fox, Bizgrul, Fagrobid...





Rumeur : Les développeurs de Saffire se sont fait connaître en réalisant une très bonne adaptation de Rainbow Six sur N64 (attention, ce ne sont pas les créateurs de l'atrocité sur Play). Galvanisés par le succès, ils se sont alors attelés au développement d'un jeu de commando ultra, mais alors ultra-impressionnant mais pour l'instant secret et donc sans nom (mais bon à la vue des premiers éléments dispos, il s'agit clairement de la suite de Rainbow Six). Autre secret, la machine sur laquelle il tournera. Ce qui est certain c'est qu'on parle ici console nouvelle génération, comprenez Dreamcast, PlayStation 2, X-Box ou Dolphin ! Aux dernières nouvelles la balance pencherait même du côté de Nintendo. Intéressant. Voici aussi l'adresse où vous trouverez une extraordinaire vidéo du jeu en question (http://ign64.ign.com/news/16971.html). A couper le souffle tout simplement. Go, go, go !



Le phénomène (je pèse mes mots c'est ça le pire) est assez rare pour être souligné. Dans la semaine du 20 au 26 mars, c'est un jeu Nintendo 64 qui fut sacré meilleure vente au Japon. Le titre en question met en scène la petite boule rose, alias Kirby ! En effet, Kirby Star 64 dont nous vous parlions le mois dernier a réalisé un joli carton en s'écoulant à près de 340 000 exemplaires en une poignée de jours. Encore plus fort, la seconde place est détenue par Warioland 3 : The Mysterious Musicbox. Bon mais là déjà c'est moins surprenant car il s'agit d'un jeu Game Boy... la console la plus rentable de Nintendo.

Rumeur : Bien que non confirmés par Capcom, certains indices laissent à penser qu'un épisode de Megaman pourrait bien débarquer d'ici peu sur Nintendo 64. Il semblerait en fait que le développement ait débuté, il y a près de deux ans avant d'être partiellement stoppé pour cause d'urgence sur d'autres titres forts de la société. Pour l'instant le silence radio reste de mise, mais comptez sur nous pour vous avertir dès que le gars Rockman (comme on l'appelle au Japon) fait des siennes sur N64.

Portables et divers

Depuis quatre années, se tient au Japon le Game Grand Prix, sorte de cérémonie des oscars dédiée aux jeux vidéo. Lors de cette soirée qui s'est tenue à Tokyo le 30 mars, le grand vainqueur fut l'excellent, mais surprenant, Doko Demo Issyo de Sony. Mais oui, allez, ravivez vos souvenirs, il s'agit du jeu avec entre autres le petit chat tout blanc dont vous vous occupez sur votre PlayStation, puis trimbalez sur votre PocketStation (enfin si vous êtes Japonais). Pour la suite du classement, cinq prix d'excellence ont été distribués à Doko Demo Issyo de Sony (décidément, une vraie star), Pocket Monster Gold/Silver de Nintendo, Final Fantasy VIII de Square, Seaman Forbidden Pet de Vivarium et Dance Dance Revolution 2nd Mix de Konami.

Après les adaptations des deux premiers volets de la saga, Capcom a décidé de porter Resident Evil 3 Nemesis sur PC. Comme d'hab' quelques infimes éléments inédits seront intégrés. Ainsi, il existera un mode Arranged dont pour l'instant le contenu reste bien mystérieux (ne vous attendez à rien d'extraordinaire toutefois). Sachez aussi pour les flemmards que le mode Mercenaires sera dispo d'entrée de jeu et qu'un classement via Internet permettra aux meilleurs d'entre vous de se la jouer à l'échelle internationale. Ah, pendant que j'y suis, un dossier bourré de fonds d'écran sera aussi inclus. Sympa pour donner vie... euh, plutôt mort à son bureau virtuel.

Konami commence à bien connaître la chanson, ou plutôt la musique, puisqu'à l'automne l'éditeur commercialisera une énième version de Beatmania sur Game Boy. La nouveauté reste toutefois excellente car le jeu utilisera la connexion Game Boy Cellular Phone Modem permettant de mixer ses morceaux avec des amis puis de les transmettre grâce à votre portable. Bon sinon pour une sortie européenne, euh, si j'évite de répondre ça ne vous dérange pas trop ?

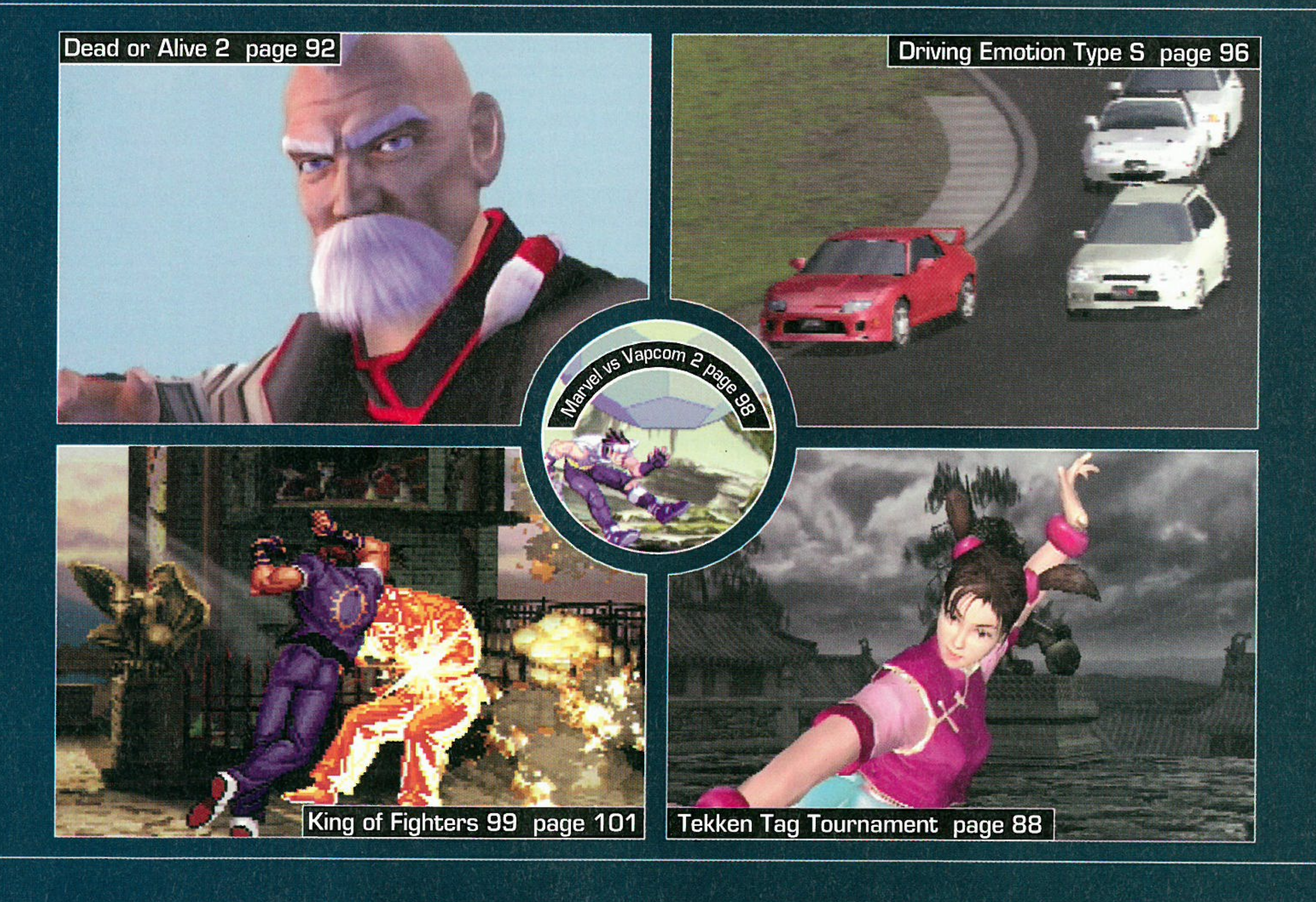
Bandai et Lucent Technology se sont associés pour sortir la WonderSwan aux Etats-Unis cet été. De base le WonderGate (accessoire qui vous permet de vous connecter au Net via son portable et la Wonder) sera inclus dans un seul et unique boîtier. On suppose donc que la console toute mimi prendra un peu de poids dans l'opération. On espère surtout que ses premiers pas en Occident poussent Bandai à la commercialiser en Europe dans les plus brefs délais. Rappelons que la WonderSwan est, après la Game Boy Color, la meilleure portable du marché. Les futurs titres adaptés par Square et sa compatibilité PlayStation 1 et 2 la rendront vite incontournable pour les fans.



La Game Boy Advance s'annonce jour après jour comme une console particulièrement complète. Dernière addition en date, l'intégration directe (fini les encombrants accessoires) d'un téléphone portable ! Eh oui, vous ne rêvez pas, Nintendo ne se contente pas de concevoir une console portable nouvelle génération, mais il fabrique aussi un téléphone cellulaire. Attention, il semblerait toutefois qu'il ne s'agisse pas là de la version de base de la GBA mais plutôt d'une évolution qui verrait le jour à l'automne 2001 au Japon. En tout cas, l'info est alléchante et on se dit que la téléphonite aiguë ne devrait pas vraiment se calmer dans les années à venir.

Toutes les sorties japonaises et américaines

Enorme déception, toujours pas de SWAT sur Dreamcast. Le test de Rainbow Six, ce sera pour une prochaine fois. Mais qu'est-ce qu'ils foutent chez Redstorm ! Okay, okay, je vous l'accorde, ça tourne un peu à l'obsession mais bon, pfff, y en a marre à la fin des jeux de caisse, des simulations de sport et des jeux de combat. Un peu de neuf que diable ! Tiens, puisqu'on aborde le sujet délicat du manque de créativité des développeurs, de la baston, ce mois-ci, il n'y a que ça ! Une vraie déferlante. Tekken Tag Tournament, Dead or Alive 2 (rahh tuerie !), Marvel vs Capcom 2, King of Fighter 99. Bref, si vous aimez filer des gnons et que vous possédez une Dreamcast, c'est juste un peu l'extase. On notera toutefois la présence de deux intrus... ou plutôt de deux grosses daubes pas ludiques du tout : Roadsters et Driving Emotion Type S de Squaresoft.


Dead or Alive 2 page 92
Driving Emotion Type S page 96
Marvel vs Vapcom 2 page 98
King of Fighters 99 page 101
Tekken Tag Tournament page 88

PS2

Tekken Tag Tournament

Le nouveau tournoi de l'Iron Fist se pratiquera désormais avec des équipes de deux combattants ! Avec Tekken 4, la PlayStation 2 va enfin nous dévoiler ce qu'elle a dans les tripes, même si les programmeurs s'accordent pour affirmer que la machine n'est pour l'instant exploitée qu'à 25 % de ses ressources. Ce qui augure du meilleur pour l'avenir.





Kunimitsu propose une prise en main dérivée de Yoshimitsu.

Tekken Tag Tournament

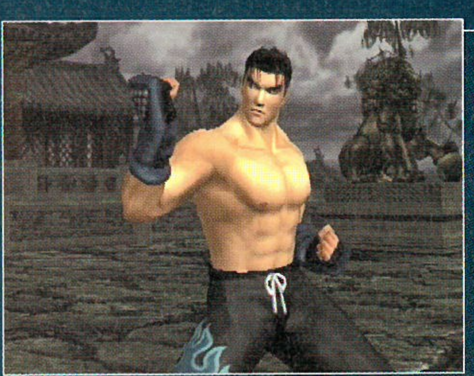
Editeur	Namco
Dispo. Europe	Le plus vite sera le mieux !
Genre	Baston en équipe
Nbre de joueurs	1 à 4 (avec Multitap PS2)
Sauvegardes	Oui (420 Kbytes)
Niveaux de difficulté	5
Difficulté	Moyenne
Continue	Infinis
Spécial	Paddle en analogique !
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Bac+6. Je blague !

La première fournée de jeux sur PS2 n'avait guère enthousiasmé la rédaction. C'est pourquoi l'arrivée de Tekken 4 allait devenir déterminante pour nous conforter ou nous détourner de nos positions initiales. Mais coupons court à tout ce suspens à deux francs. Je peux vous le dire tout de suite, cash, à froid, franco, Tekken 4 est une véritable bombe ! Pour ce quatrième volet de l'Iron Fist Tournament, Namco s'est surpassé en regroupant les protagonistes les plus charismatiques des trois précédents épisodes. Désormais, les combats s'effectueront entre quatre personnages (deux équipes de deux gars) que vous pourrez intervertir à tous moments, d'où la petite particule « Tag » du titre du jeu. Bien évidemment, on retrouve toutes les techniques ancestrales habituelles des Tekken, avec, pour chaque guerrier urbain, une bonne cinquantaine de coups spéciaux. Ajoutez à cela une réalisation incroyable qui fait honneur à la PS2, et vous obtenez un titre exceptionnel à bien des égards. Maintenant agrippez bien le petit bout de papier que vous tenez entre les mains, car la bête va être disséquée !





Heihachi et son désormais célèbre brise-nuque !



Comme dans tous les Tekken, une intro vous dévoile quelques Katas.

UN FESTIVAL DE PERSOS !

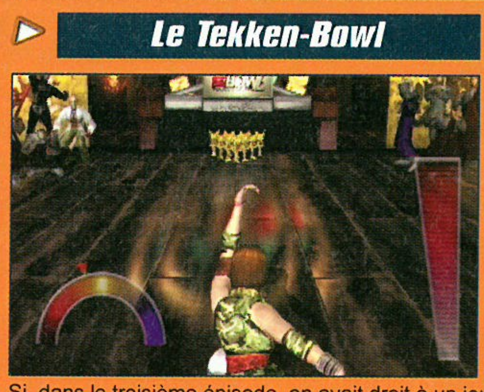
Dans Tekken Tag Tournament, on découvre une compile de plus d'une trentaine de combattants. Pour les passionnés de la série, les noms suivant ne peuvent que rappeler de bons souvenirs : Anna Williams, Bryan Fury, Eddy Gordo/Tiger, Forest Law, Gun Jack, Heihachi Mishima, Hwoarang, Jin Kazama, Julia Chang, King, Kuma/Panda, Lei Wulong, Ling Xiaoyu, Mokujin, Nina Williams, Ogre, Paul Phoenix, True Ogre, Yoshimitsu, Alex/Roger, Devil, Armor King, Baek Do San, Bruce Irvin, Ganryu, Jack-2, Jun Kazama, Kazuya Mishima, Kunimitsu, Lee Chaolan, Michelle Chang, Prototype Jack, Tetsujin, Wang Jinrei, Unknown… Ourf ! Mis à part ce dernier, qui est le nouveau boss de fin du jeu, tous les autres protagonistes ne sont que des personnages déjà apparus dans les opus

antérieurs. Comme dans tous les Tekken, vous ne disposez au départ que de la moitié des combattants. Les autres seront décoincés en terminant en long en large et en travers le mode Arcade avec tous les duellistes de base. Bien sûr, la Memory Card s'avère ici indispensable pour ne pas renouveler intempestivement cette fastidieuse opération. Vous êtes prévenu.

QUOI DE NEUF ?

La première innovation de TTT provient de la possibilité de choisir deux mastodontes et de pouvoir les intervertir à sa guise lors des joutes. Le système est comparable à celui de Street Fighter Ex 3 sur la même console, à la différence qu'ici vous n'êtes pas limité par une jauge et que les échanges sont donc infinis. Grâce à ce nouvel ingrédient, les affrontements gagnent en stratégie et offrent de plus larges perspectives aux joueurs. Car, en plus de l'aspect gestion, cette option vous permet de relayer les attaques en commençant un enchaînement avec le premier perso, pour ensuite finir avec le second ! Une idée démentielle ! Chaque combattant, en plus des anciennes attaques issues des autres Tekken, se voit doté de coups inédits plus ou moins destructeurs. Ainsi, on retrouve toujours avec nostalgie tous les cassages et broyages de membres qui avaient fait de ce titre l'un des

Le Tekken-Bowl





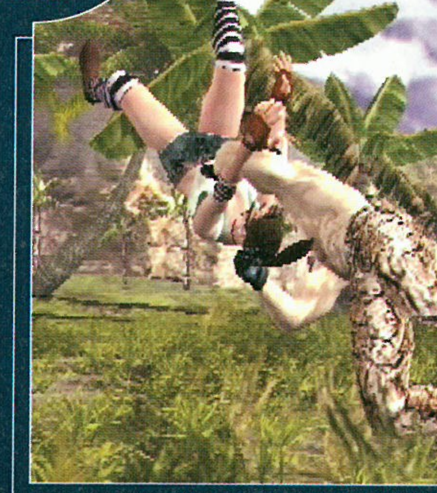
Si, dans le troisième épisode, on avait droit à un jeu de volley-ball, dans cette dernière mouture, Namco a opté pour un bowling ! Quelle riche idée ! Sous les encouragements du Docteur Boskonovitch (le créateur des modèles de Jack), vous lancerez une boule de discothèque (vive le kitsch !) et tenterez de marquer un maximum de strikes, avec l'aide de votre second compère. Le décompte des points s'effectue comme lors des vraies parties de bowling, grâce à des tableaux récapitulatifs. Sinon, vous pouvez vous déplacer à droite ou à gauche, avant de lancer votre boule, histoire d'optimiser vos effets.





Le stage du temple est de toute beauté !

Une jouabilité au top et des graphismes de qualité



Les touffes d'herbe de ce stage sont réellement impressionnantes de finesse.

Encore des combos !

Alliez les anciennes attaques aux nouvelles, et vous obtenez au final de nouvelles combinaisons d'enchaînement encore plus loufoques ! Heureusement, le mode Practice vous enseigne le timing exact ainsi que l'ordre des touches adéquates pour réussir à coup sûr une combo. Cela dit, rien ne vous empêche de créer les vôtres et d'apporter une touche personnelle à votre art martial...



softs les plus violents en matière de baston, ainsi que les multiples contre-attaques qui retournent les coups vers leurs assaillants. Pour vous dire, même la technique des poings d'acier (pressez sur les quatre boutons simultanément) qui augmente temporairement votre puissance de feu est encore présente dans cette mouture ! C'est tout bonnement génial !

PARLONS TECHNIQUE...

Question réalisation, la PS2 sort le grand jeu avec des textures incroyablement fines et des modélisations 3D phénoménales. Ainsi, ce n'est pas parce que les gars qui se trouvent au fond de l'écran occupent une position de faire-valoir (foule, public...) qu'ils sont pour autant mal modélisés ! Bien au contraire, ils ont aussi droit à une conception détaillée même si leur look est loin d'atteindre la classe des héros du jeu. Il en va de même pour les personnages aux contours musculeux parfaits (contrairement à Willow) qui dévoilent des anatomies aux courbes puissantes ou encore des visages sur lesquels s'affiche clairement leur détermination. Sans parler des projections de lumière impressionnantes sur les vêtements ou dans les arènes, qui confèrent des ambiances parfois intimistes et feutrées. Les décors sont, quant à eux, de pures perles (stage de la neige, du temple, du Brésil...) et jouissent aussi d'un très grand niveau de détails. Il suffit d'observer les feuilles volant au gré du vent, les détails des nervures des parquets en chêne, les poussières de sable qui s'écoulent des orifices des monuments pour s'en convaincre. La seule petite ombre au tableau concerne la résolution des graphismes, qui présente encore des scintillements du fait du mode d'entrelacement de l'image spécifique à la PS2. Mais là, rassurez-vous, je chipote grave...

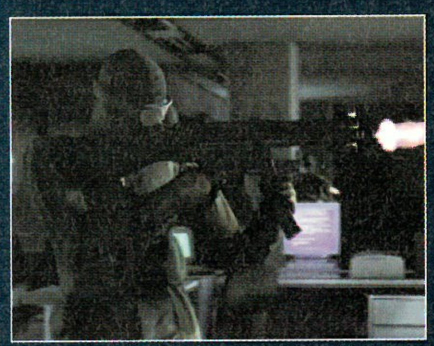
MAIS ENCORE...

En plus des qualités précédemment citées, Tekken Tag Tournament peut se targuer de posséder une bonne tripotée de modes de jeu. La plupart d'entre eux apparaissent au fur et à mesure que vous avancez dans le jeu en mode Arcade et avec les différents combattants. C'est ainsi que vous pourrez, par exemple, vous éclater dans des parties de bowling (Tekken-Bowl), qui n'ont d'ailleurs rien à envier aux softs dédiés. Commencez par sélectionner deux gars, puis partez à la collection des Strikes ! Une jauge d'effet et de puissance détermine la trajectoire de vos lancers sur des quilles dorées en forme d'Heihachi. Original et très fun, ce mode aurait pu facilement constituer un jeu à part entière ! Pour les amateurs de performances, le Survival vous propose autrement de passer un maximum d'adversaires avec la même

La femme à abattre

Dans Tekken 1, le méchant était Heihachi. Dans le deuxième épisode, c'était Kazuya et dans le troisième, Ogre. Dans TTT, un nouveau personnage mystérieux fait son apparition et se présente sous les traits d'une frêle femme. Derrière cette faible façade se cache un terrible adversaire qui jouit d'un pouvoir de régénération de sa barre de vie. C'est pourquoi, vous serez amené à connaître au moins quelques combos de base pour pouvoir entamer sa constitution. Pour corser le tout, sachez aussi qu'elle utilise les différentes techniques de combat de tous les personnages du jeu. La guigne.





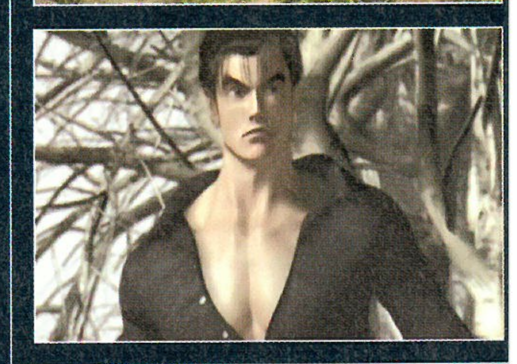


Certaines arènes présentent des couleurs austères. Heureusement, c'est rarement le cas.



Les textures des lattes de bois varient selon l'éclairage et les mouvements de caméra.





Les contre-attaques

Instaurées dans Tekken 2 et démocratisées dans le troisième opus, les contre-attaques deviennent des atouts non négligeables pour triompher de ses adversaires, ou tout simplement pour essayer de jouer de façon plus technique. Ces mouvements nécessitent un timing d'enfer et doivent s'exécuter avec assurance lorsque votre personnage est sur le point de recevoir un coup. Une fraction de seconde avant l'impact, faite ◁ + □ + × ou ◁ + △ + ○. Votre combattant effectuera alors un mouvement de moulinet avec ses bras et retournera l'attaque de votre agresseur avec une puissance proportionnelle au coup initialement engagé. Une pratique risquée mais impressionnante !





barre de vie. Grâce à la Memory Card encore, vos prouesses pourront faire le tour de votre entourage et flatter votre ego. L'option Theatre, quant à elle, vous permet de regarder à volonté les nombreuses démos de fin avec, en sus, la faculté de choisir les costumes des héros. Sans compter une section d'entraînement didactique, une galerie d'images, etc. En bref, TTT voit les choses en grand et tape dans le fastueux. Pour conclure, certaines langues de vipère pourront reprocher au titre ses animations sans surprises (c'est du Tekken 3) et sa maniabilité sans finesse. Je leur répondrai que les mouvements des gars étaient déjà au top sur la Play 1 et que Tekken possède une jouabilité à deux vitesses qui se pratique aussi bien de façon technique que de façon plus chaotique. Contrairement à un Dead or Alive, un pro de Tekken ne peut pas être battu (ou peu souvent) par un débutant qui mitraille les touches de son paddle aléatoirement. Qu'ajouter de plus sinon que le bonheur sur PS2 est désormais à portée de main ! Enfin.

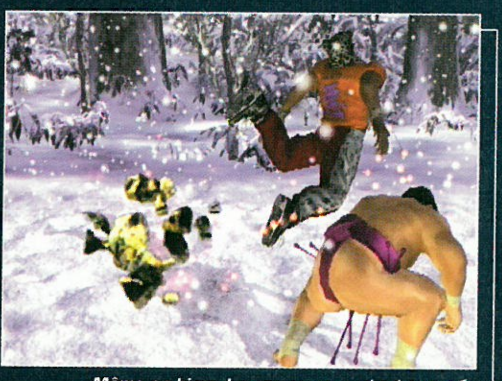
Kendy

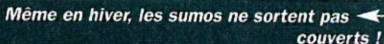
Des combats techniques et qui ont la pêche !



Wang envoie Yoshimitsu dans le décor, grâce à son coup imparable.

Note
8/10





Même en hiver, les sumos ne sortent pas couverts !



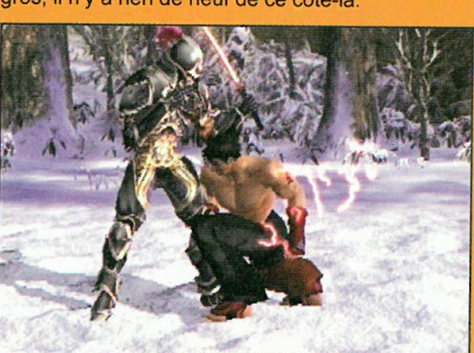


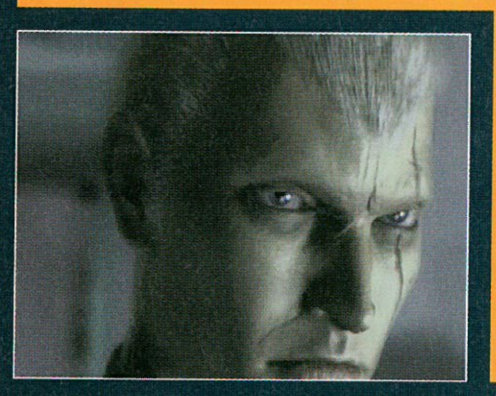
Law est un clone plutôt réussi du défunt Bruce Lee.

Les imparables

Chaque combattant détient une attaque imparable qui se déclenche avec un retard mais enlève plus de la moitié de la barre de vie de l'adversaire si elle n'est pas évitée. La plupart de ces attaques monstrueuses se déclenchent lors d'une manipulation spéciale (selon le personnage). Ne vous prenez pas la tête pour les trouver, ce sont les mêmes combinaisons de touches utilisées dans les précédents Tekken. En gros, il n'y a rien de neuf de ce côté-là.



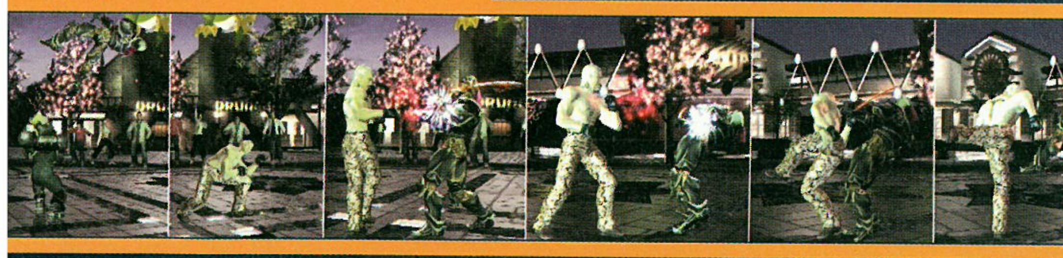






La technique du Tag

L'option Tag permet de changer à tout instant de personnage en cours de partie. La fonction est assignée par défaut sur la touche R1. Comme il a été décrit plus haut dans le test, il est possible de commencer une attaque avec un perso puis de la terminer avec un autre. Pour comprendre comment fonctionne une combo en duo, prenons l'exemple de Gun Jack en collaboration avec Bryan. Lors d'un combat, faites avec Gun Jack ⇩ + □ + △ suivi de R1. Bryan interviendra alors dans l'attaque et vous n'aurez plus qu'à finir l'enchaînement par un Combo comme ⇦ + △ , □ , ○ . En fait, il suffit de presser au bon moment sur le bouton de Tag, pour engager de façon judicieuse votre deuxième combattant !





LES SORTIES JAPON

PS2 · Dreamcast

Dead or Alive 2

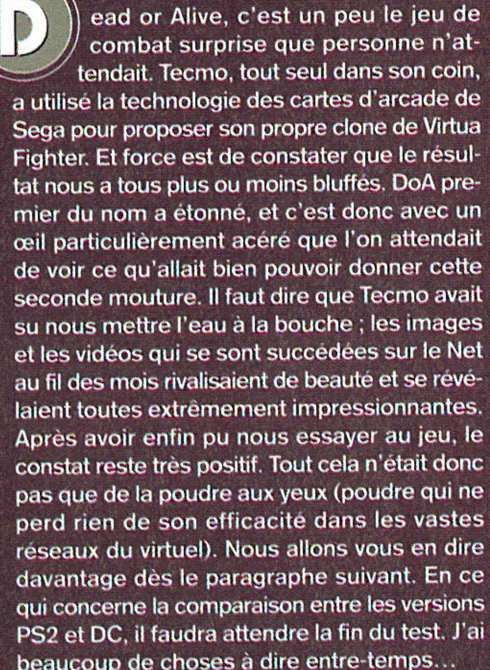
La bombe DoA 2 est arrivée. Qui plus est, elle débarque sur les deux machines les plus en vue du moment. L'occasion rêvée pour vous proposer un test complet enrichi d'une petite comparaison. Je savais que la compétition allait rendre les choses intéressantes...







In your face !



Dead or Alive, c'est un peu le jeu de combat surprise que personne n'attendait. Tecmo, tout seul dans son coin, a utilisé la technologie des cartes d'arcade de Sega pour proposer son propre clone de Virtua Fighter. Et force est de constater que le résultat nous a tous plus ou moins bluffés. DoA premier du nom a étonné, et c'est donc avec un œil particulièrement acéré que l'on attendait de voir ce qu'allait bien pouvoir donner cette seconde mouture. Il faut dire que Tecmo avait su nous mettre l'eau à la bouche ; les images et les vidéos qui se sont succédées sur le Net au fil des mois rivalisaient de beauté et se révélaient toutes extrêmement impressionnantes. Après avoir enfin pu nous essayer au jeu, le constat reste très positif. Tout cela n'était donc pas que de la poudre aux yeux (poudre qui ne perd rien de son efficacité dans les vastes réseaux du virtuel). Nous allons vous en dire davantage dès le paragraphe suivant. En ce qui concerne la comparaison entre les versions PS2 et DC, il faudra attendre la fin du test. J'ai beaucoup de choses à dire entre-temps...



SUR UN PLATEAU...

Passée une présentation superbe basée sur le moteur 3D du jeu (à la Soul Calibur), on se retrouve devant le panel des options et des combattants. Aussi curieux que cela puisse paraître, à notre époque de bonus à gogo et de combattants surpuissants cachés dans les entrailles du moindre jeu de baston, toutes les options de DoA 2 sont mises directement à votre disposition. Bizarrement, on se sentirait presque un peu frustré. Pas de persos à récupérer, pas de costumes supplémentaires à gagner (sauf sur PS2)... Tout est disponible de base. Lorsqu'on joue en tournoi, cela se fait donc uniquement pour le plaisir et l'envie irrésistible que l'on a toujours de mettre sa trempe à l'ordinateur. On sait que l'on ne gagnera rien d'autre. S'essayer seul à DoA 2 montre donc rapidement ses limites puisqu'il n'y a pas de bonus qui motive. Maintenant, chacun sait qu'un jeu de combat se joue à plusieurs de toute façon. Et puis nous n'allons pas nous plaindre que tout soit servi sur un plateau... DoA 2 présente un panel de douze personnages. C'est assez limité, certes, mais à l'instar de tous les vrais bons jeux de baston, il faut déjà beaucoup de temps pour maîtriser



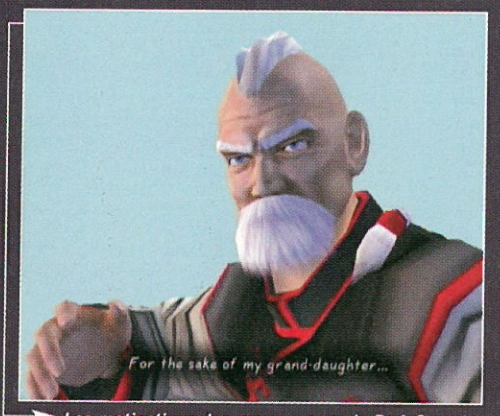
Dead or Alive 2

Editeur	Tecmo
Dispo. Europe	Aucune date annoncée
Genre	Combat
Nbre de joueurs	1 à 4
Sauvegardes	Oui
Niveaux de difficulté	4
Difficulté	Variable
Continue	Infinis
Spécial	-
Existe sur	Arcade
Compréhension de la langue	Inutile

réellement bien un seul de ces combattants. Les novices qui se dispersent facilement y trouveront donc quelque chose à redire mais, dans les faits, je dirais qu'il faut bien une semaine pour commencer à maîtriser subtilement un combattant. On pourra en revanche reprocher à DoA 2 la ressemblance, au niveau du style, de certains combattants (Jann Lee et Lei Fang, Bass et Tina...). C'est une volonté délibérée quelque part, puisque ce sont des couples « first partner » en Tag Battle (voir paragraphe suivant), mais bon, c'était un détail dont il fallait parler.

LES MENUS

Du côté des options de jeu, vous disposez des modes Arcade, Entraînement (qui ne propose pas de listes de coups, dommage), Team Battle, Tag Battle et Versus. Bon, tout cela est bel et bon mais somme toute classique. Sauf en ce qui concerne le Tag Battle, intéressant à plus d'un titre. C'est, en effet, dans ce mode que vous pouvez jouer à quatre. Alors attention, ce n'est pas à quatre en même temps, mais ça n'est pas loin non plus. Explications. Deux adversaires se font face. Alors qu'ils combattent, ils peuvent à tout moment appeler leur partenaire grâce à une touche spéciale. Les changements de persos sont si rapides qu'il est possible d'envoyer son adversaire en l'air avec le premier perso, de changer avec le deuxième pour qu'il poursuive l'enchaînement et de rappeler le premier pour le coup final (on se reportera au Zoom de Tekken Tag pour une comparaison des deux titres). Apparemment, on peut faire encore plus fort mais je laisse ce soin aux vrais acharnés de DoA 2, pianistes de surcroît. Les combats se révèlent donc d'une rapidité stupéfiante et ne vous laissent pas souffler une seule seconde. Les Tag Throws, ou chopes combinées, sont des projections spéciales que les partenaires d'une même équipe effectuent à deux au moment où ils se passent le flambeau. C'est assez réjouissant et on ne se lasse pas de les regarder. Remarquez que chaque personnage possède des accointances particulières avec tel ou tel autre perso. Lorsque les deux combattants sont réunis, ils effectuent



Les motivations des personnages de DoA 2 sont diverses et variées. Notez que les sous-titres en anglais sont présents uniquement sur DC.



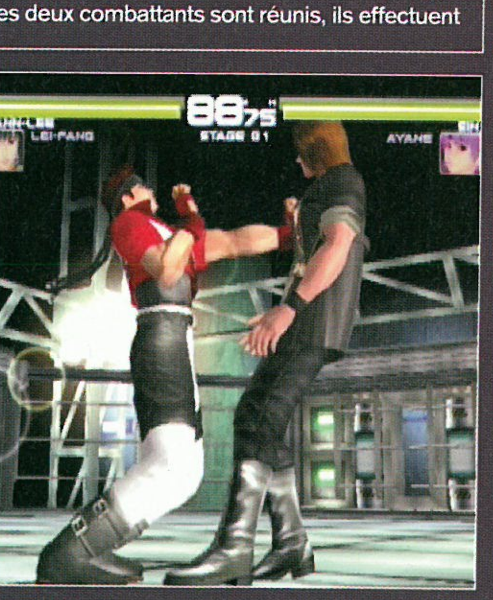


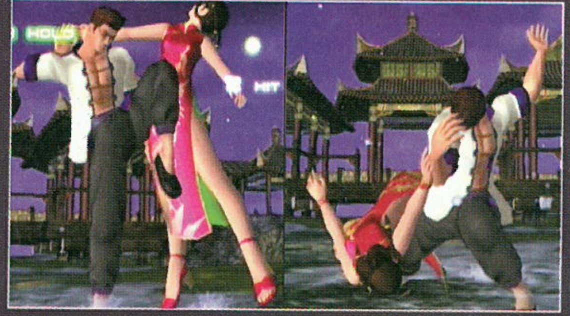
Tengu, le démon et boss final, est proprement inintéressant à combattre. Sur PS2, il y a en plus un effet de flou dément, lorsque vous vous battez contre lui.

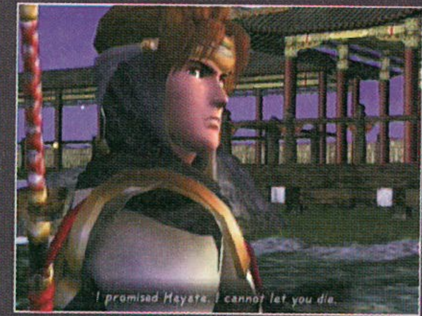
Sur le stage de la neige – très joli – il est possible de se battre sur l'aire de jeu normale, puis de tomber plus bas dans une grotte où le sol est couvert de glace. C'est sobre, efficace, impressionnant... La classe, quoi.













des chopes ou des poses particulières. Maintenant, il n'est nul besoin de se limiter à ce critère ; n'importe qui peut s'allier à n'importe qui, ici. Et c'est heureux.

WANTED : DEAD OR ALIVE (2)

Question jouabilité, DoA 2 fait penser à Virtua Fighter - au niveau des combinaisons de touches notamment - mais il se révèle toutefois beaucoup plus rapide et simple à prendre en main. C'est pour moi, amoureux des timings délicats, plutôt un défaut. Quiconque s'essaie pour la première fois à DoA 2 pianote sur son paddle de façon frénétique en tentant, s'il est un peu malin, de varier les directions de temps en temps. Point. A vrai dire, c'est normal : cette technique est de loin la plus efficace. La touche de garde (appelée ici Free) pare les coups mais permet également, lorsque vous la maintenez enfoncée, de vous déplacer à votre guise sur le terrain de jeu. Une technique à utiliser seulement aux bons moments car de nombreux coups circulaires sont susceptibles de vous toucher de toute façon. Tous les hermétiques au système de garde avec bouton seront ravis de savoir qu'ils peuvent aussi se diriger tout simplement vers l'arrière lorsqu'un coup arrive pour le parer, également.
En ce qui concerne les combinaisons de touches, on trouve ici assez peu de mouvements en quart ou demi-tour. Il y en a - et ils sont souvent puissants - mais ce sont les coups simples qui prédominent : toutes les directions + poing ou pied, deux fois avant + poing, enchaînement poing, poing, pied, etc. Le truc, c'est que les manips de ce genre se déclinent par dizaines et finissent par devenir impressionnantes lorsqu'on les enchaîne à bon escient. Le secret réside dans l'aptitude d'un joueur à savoir placer un coup de déséquilibre afin que son enchaînement, derrière, passe dans son entier. Car on apprend vite une chose dans DoA 2 : les coups les plus puissants peuvent être contrés…
Les contres. Voilà ce qui, quelque part, sauve DoA 2. Car si le jeu est indéniablement brutal et sans finesse, dans la forme, on ne peut pas dire qu'il manque tout à fait de subtilités, dans le fond. En arcade, pour sortir un contre, il fallait faire : avant puis arrière, diagonale haut-arrière ou diagonale bas-arrière (+ garde). Ça n'était franchement pas évident. Désormais, DoA 2 simplifie les choses : les contres s'effectuent en allant simplement vers une des trois directions arrière (+ garde) et stoppent, selon votre hauteur de contre, les coups qui frappent an bas, au milieu ou en haut. Ce serait presque trop facile, si le jeu n'était pas si rapide. Il s'avère en fait quasiment impossible d'anticiper un coup à venir sauf si vous connaissez bien votre adversaire (genre : il est loin, il approche et vous savez qu'il va tenter un balayage) ou si vous le laissez commencer un enchaînement et tentez un contre au bon moment. Les timings sont serrés et laissent peu de place à l'erreur. En contrepartie, il faut bien avouer que les contres réussis donnent lieu à des animations réjouissantes et retirent à l'adversaire pas mal d'énergie. Quand même…



Lorsque vous vous trouvez près d'un mur, certaines projections changent et font souvent encore plus mal…

ENTRE EXCITATION ET FRUSTRATION

Ce qui est dommage avec DoA 2, c'est qu'un débutant complet peut remporter une victoire sur un mec qui s'essaie au jeu depuis déjà une

PlayStation 2 vs Dreamcast : les différences

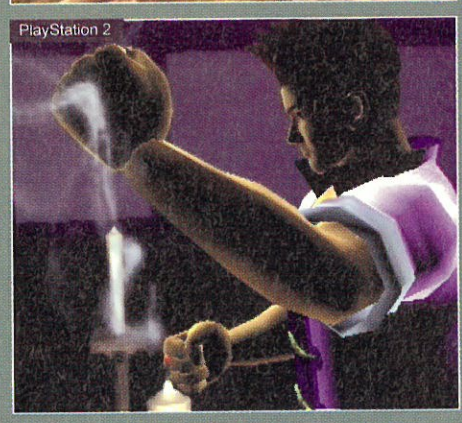
Soyons d'abord bien clairs : DoA 2, que ce soit sur PS2 ou DC, reste exceptionnel. Ne faisons pas de jaloux et disons que tout le monde a gagné. Pour information, sachez tout de même que les photos qui illustrent ces pages de test ont été réalisées sur la version DC ; et celles qui se trouvent dans cet encart, sur la version PS2. Il n'y a pas de favoritisme : nous avons eu la version DC dix jours avant la version PS2, tout est donc lié à des raisons de délais. Pour en revenir aux différences fondamentales qui existent entre les deux versions, sachez tout d'abord qu'il y a trois stages exclusifs sur PS2 : le désert, le dojo et les toits de Hong-Kong. Ils se révèlent d'une qualité satisfaisante (le désert est sans doute le moins beau) et font figure d'excellente surprise. En revanche, les costumes ne sont pas ici disponibles de base comme sur DC. Pour les gagner, il faut participer au mode Tournoi et terminer avec les différents personnages. Les effets de lumière sont davantage utilisés sur PS2 également - peut-être un peu trop d'ailleurs - et il n'est pas rare de se prendre un éclair de soleil dans l'œil parce que manifestement les programmeurs ont trouvé ça joli. Bon, ça n'apporte tout de même pas grand-chose. Toujours en ce qui concerne la version PS2, signalons qu'il y a davantage de cinématiques temps réel pendant le jeu. Cela donne un plus indéniable au niveau de l'ambiance et de l'intérêt du mode Solo. La PS2 semble donc l'emporter, à la lumière de ces informations mais il faut toutefois souligner que, graphiquement parlant, la DC s'en sort un peu mieux. L'effet « d'escalier » sur les contours des éléments du décor ou des personnages est, en effet, davantage présent sur PS2 – problème d'anti-aliasing - d'où un rendu finalement plus « grossier » (même si c'est là un grand mot). La jouabilité reste heureusement aussi bonne sur les deux versions et c'est somme toute ce qui compte…











semaine. Dans l'ensemble, ce dernier devrait avoir un plus grand nombre de victoire, certes, mais je trouve toujours dommage de passer du temps à s'entraîner sur un jeu de combat pour, au final, être battu par un « button masher ». Les combo throw (enchaînement de chopes) me paraissent un peu trop faciles à contrer également. C'est pourtant en grande partie là-dessus que réside le jeu offensif de Bass, Tina ou Leon, grands amoureux de membres tordus et de bras cassés. Notez, pour information, que Leon est ici le clone du Bayman de DoA premier du nom, relooké pour on ne sait quelle raison. On oscille donc constamment sur la corde raide et on ne sait pas si l'on doit juger DoA 2 plus riche et intéressant que frustrant, ou bien le contraire. En bon hédoniste ludique, je serais tenté de dire qu'il faut absolument se laisser griser par DoA 2. Il possède des qualités de jeu indéniables et pousse, esthétiquement parlant, ce vaste genre qu'est le jeu de combat vers de nouveaux sommets. C'est réellement impressionnant même si, avouons-le, après Soul Calibur, on ne peut plus guère s'émouvoir à en rester la mâchoire ballante. Il est toutefois certain que si les personnages étaient un peu plus détaillés dans Soul Calibur (les muscles ressortaient nettement), les décors se révèlent plus intéressants dans DoA 2, et ce pour la bonne et simple raison que vous pouvez en général interagir avec ces derniers. Il y a, en effet, ici, des stages « à étages » et il vous est possible, après avoir fait chuter votre adversaire, de continuer le combat sur une toute nouvelle aire de jeu (voir photos). Et puis il n'y a pas ici de Ring Out (on aime ou pas, c'est selon), ce qui oblige les combats à se dérouler jusqu'à la fin. Le décor, entièrement en 3D, se révèle non seulement souvent somptueux (le stage du temple, avec la cascade, restera dans les annales), mais il peut arriver qu'en envoyant votre adversaire sur des barrières électrifiées, par exemple, vous lui retiriez tout à coup beaucoup d'énergie et preniez l'avantage. Et puis il y a les effets de reflets, la buée qui sort de la bouche des combattants lorsqu'ils se battent dans la neige... Les détails sont remarquables. Ces quelques pages ont, je l'espère, su vous prouver que l'on se trouvait devant un titre d'exception. Saluons Tecmo et sa « Team Ninja » (véridique) pour avoir su faire du si bon boulot...

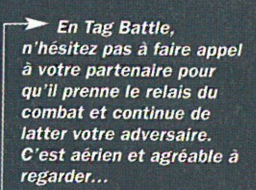
Chris

Note

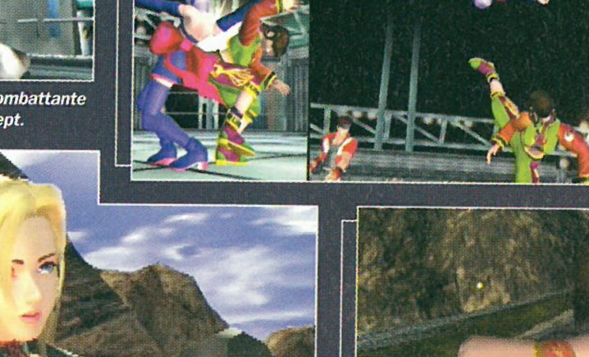
8/10



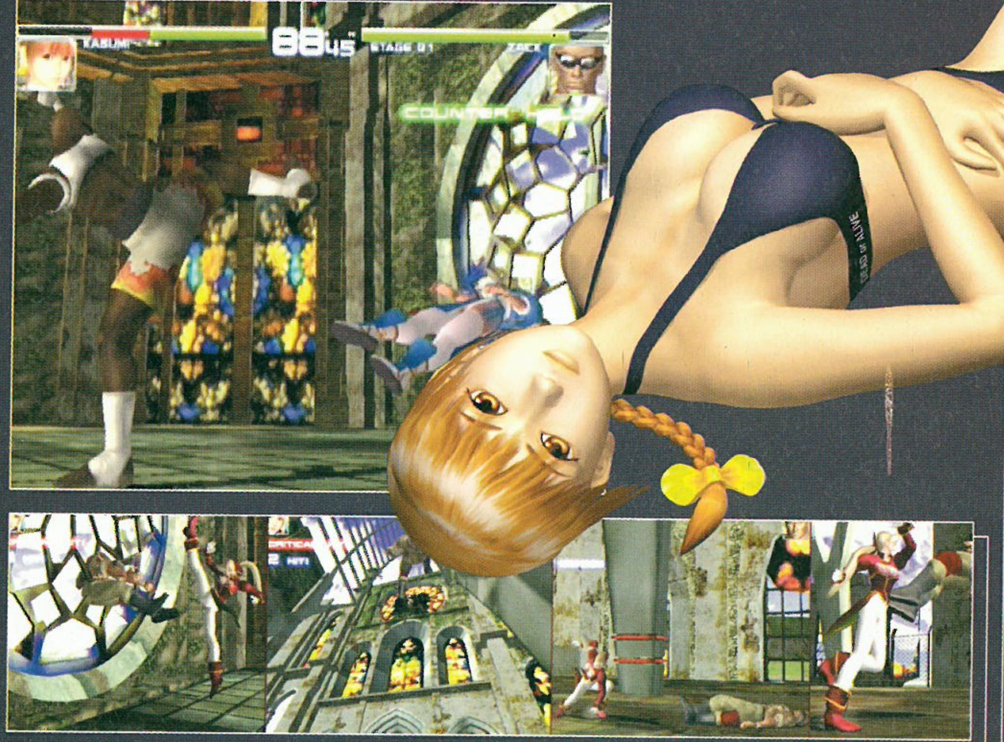
L'inévitable petite culotte de la combattante écolière... Très japonais dans le concept.



En Tag Battle, n'hésitez pas à faire appel à votre partenaire pour qu'il prenne le relais du combat et continue de latter votre adversaire. C'est aérien et agréable à regarder...



Des graphismes plus fins sur Dreamcast.



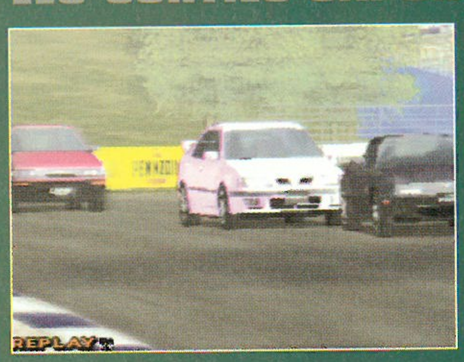


Ça, c'est du travail d'équipe !

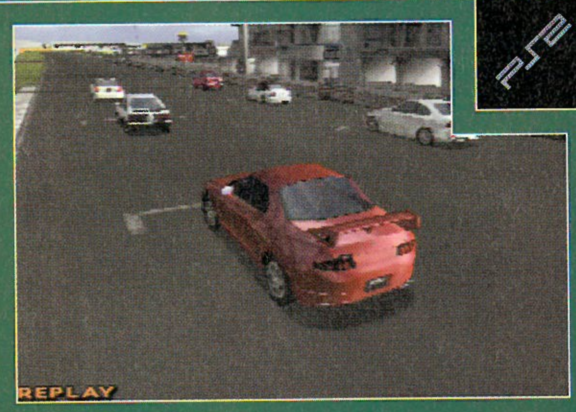
Le stage de l'église : on fait passer son adversaire par le vitrail, on saute et on le rejoint pour continuer l'ouvrage.



Combo Throw. Assez simples à exécuter, les combinaisons de projos retirent au final beaucoup d'énergie. Logique.





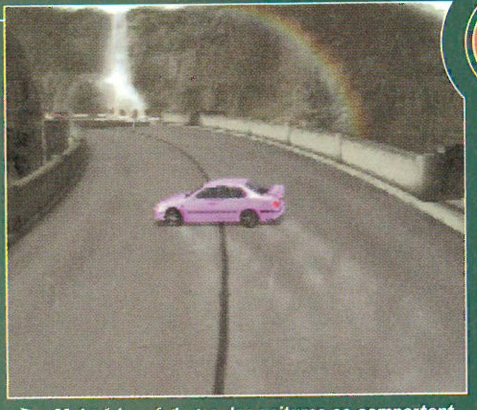


Driving Emotion Type S

Pour son premier titre PlayStation 2, Squaresoft nous livre un embryon de jeu insipide. Une énorme déception imputable au manque d'expérience des développeurs ainsi qu'à ces stupides impératifs commerciaux. Grrr !



De jolis replays, peu représentatifs du gameplay catastrophique de Type S.



Malgré les réglages, les voitures se comportent comme des savonnettes de 900 kilos. Une horreur !

Quand un éditeur se spécialise dans un genre bien précis, il risque, après un certain temps, de s'enfermer dans une impasse, une sorte de « ghetto créatif ». Ce danger, Square en a parfaitement pris conscience. Un jeu de base-ball, une simulation de catch, un jeu de caisses... Aujourd'hui, le géant nippon n'aspire qu'à une chose : se diversifier, changer d'identité, rompre définitivement avec cette image « pro-RPG » qui lui colle à la peau. Bref, prouver aux yeux du monde entier que ses développeurs peuvent toucher à tout ! Evidemment, le lancement de la PlayStation 2 représente le moyen ultime d'accéder à cette forme de « résurrection ».

JOUABILITÉ ZÉRO !

Pour amorcer sa diversification en minimisant les risques, Square a choisi la solution la plus pratique : développer une simulation de courses automobiles. Plus rentable, tu meurs. Driving Emotion Type S devait être le jeu de caisse, le plus réaliste du marché, les développeurs avaient même annoncé une utilisation optimale des capacités de la PlayStation 2 (arf, arf, on prend vraiment les enfants du bon Dieu pour des canards sauvages) ! A la rédac', compte tenu de la réputation de l'éditeur, tout le monde s'attendait plus ou moins à un titre digne de Gran Turismo 2. Mais c'était sans compter sur le manque d'expérience des développeurs. Driving Emotion Type S est l'archétype même du jeu raté. Il ne faut pas très longtemps pour s'en apercevoir. Sans exagérer, trois, quatre tours de circuits suffisent. Les modèles de conduite sont tout simplement catastrophiques. Vous aurez beau vous acharner à régler la répartition du freinage, les suspensions, les rapports de boîte, les « stabiliseurs », switcher entre les mode Assist, Normal ou Simulator, les caisses se comportent toujours de manière surréaliste. En fait, les facteurs d'adhérence sont inexistants, c'est un peu comme si vous preniez le volant d'une Traban munie d'une cinquième roue sur la glace avec des pneus slick ! Plus sérieusement, la conduite rappelle le mode Drift de GT2 en pire. Impossible d'adopter une conduite instinctive et nerveuse ou de trajecter de manière scientifique, la direction est ultra molle, les voitures partent en tête-à-queue à 30 km/h et la moindre courbe engendre un monstrueux travers difficilement récupérables. Au stick

Driving Emotion Type S

Editeur	Squaresoft
Dispo. Europe	Pas la peine, merci
Genre	Simulateur de courses auto
Nbre de joueurs	1 ou 2
Sauvegardes	Oui
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Très difficile
Continue	Sauvegardes
Spécial	Compatible Dual Shock 2
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Recommandée

analogique comme à la croix, le jeu s'avère incontrôlable. Si Square avait remplacé le bitume par de l'eau et les bolides par des bateaux à moteur, à la rigueur, on aurait obtenu un bon petit jeu de hors-bord ! L'I.A. des concurrents n'est pas mieux lotie. Ces derniers, en effet, s'en tiennent à leur script de trajectoire ; pour eux, vous n'existez pas. En clair, ils ne détectent jamais votre présence que ce soit dans un simple virage (ils se resserrent systématiquement sur votre bolide), en cas de freinage violent (ils vous percutent de plein fouet) ou de tête-à-queue (idem !). Du grand n'importe quoi ! Ne comptez pas sur l'aspect technique pour vous remonter le moral. Type S propose une réalisation graphique sans âme. Au menu : paysages minimalistes, modélisation des bolides tout juste acceptable, textures froides, vue externe pourrie, aucune gestion des dégâts... En deux mots, la misère, compte tenu du potentiel de la bécane. La vue cockpit (la seule vue « praticable ») est plutôt bien fichue mais les développeurs ont eu la mauvaise idée d'ajouter un effet de Motion-Blur constant. Du coup, c'est tellement flou, qu'on a l'impression d'avoir chausser les lunettes triple foyers de Woody Allen ! Autre défaut assez gênant, l'effet de scintillement des textures, dû en grande partie à l'absence d'anti-aliasing, empêche à certains endroits de distinguer correctement l'horizon (avec le temps, les développeurs devraient trouver une solution). Pratique pour anticiper les virages, n'est-ce pas ? Reste une chose que l'on ne s'expliquera jamais : comment a-t-on pu, dans les hautes sphères de Squaresoft, autoriser le lancement d'un produit aussi peu abouti ? Incontestablement, un des plus mauvais jeux de caisses toutes consoles confondues !

Willow

Sans surprise





Le contenu de Driving Type S reste archi-classique tout comme le système de progression : un mode Arcade pour délocker les voitures de classe 2, 1 et GT, un mode Time Attack et un mode Ecole de Conduite. Ce dernier permet de connaître les trajectoires idéales des 6 circuits de base du jeu et de s'entraîner à passer certains points chauds. Basique et tristouille. Le mode 2 Joueurs en écran splitté, quant à lui, se contente du strict minimum : des courses à deux sans concurrent. Remarquez, vu le niveau qualitatif du gameplay, on s'en fout un peu ! Vous avez quand même la possibilité de partir avec un handicap allant de 10 à 50 m de décalage. Supeeeer ! Les développeurs ont également eu le bon goût d'ajouter deux circuits supplémentaires... Hum, deux ovales en fait ! Pour ce qui est du nombre de voitures disponibles, on compte une bonne petite quarantaine de modèles répartis chez 11 constructeurs (Mazda, Honda, Toyota, Mitsubishi, Nissan, Porsche, Alfa Romeo, BMW, TVR, Subaru et Ferrari). A l'inverse de GT2, les programmeurs n'ont pas pensé à intégrer un système de customisation, vous pourrez juste modifier la couleur de la carrosserie et choisir parmi plusieurs modèles de jantes. Trop bien.

Note 3/10

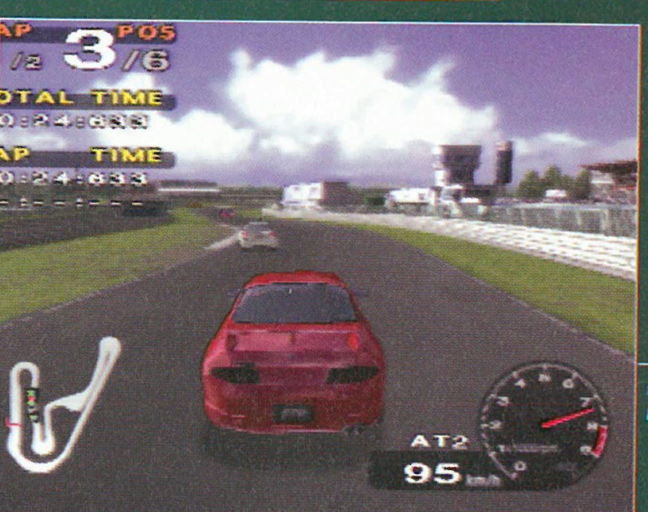
Un gameplay et une réalisation globale défaillants

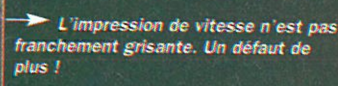


L'effet de Motion-Blur en vue interne est tout simplement insupportable !

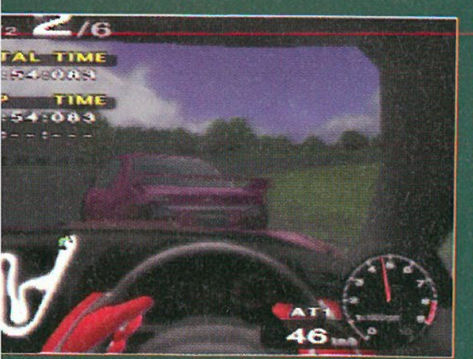


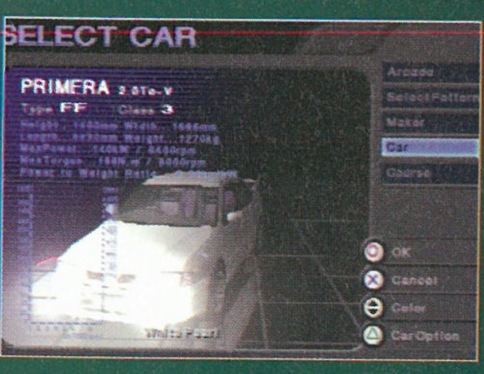
Du jamais vu. Une seule vue externe ! En plus, elle est totalement injouable.





L'impression de vitesse n'est pas franchement grisante. Un défaut de plus !



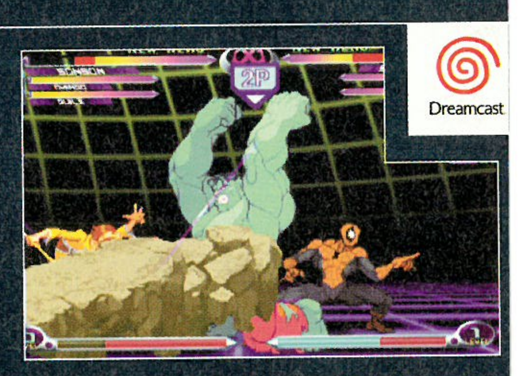


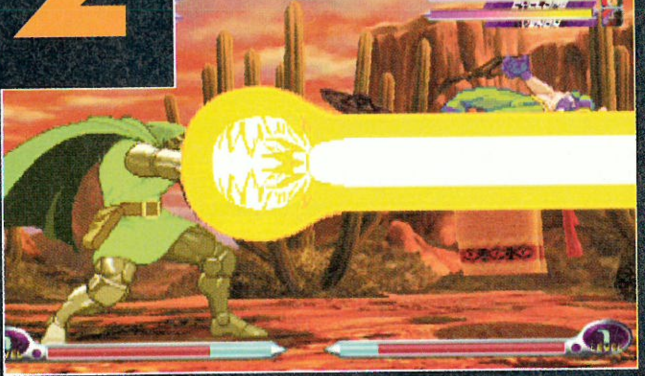


Dreamcast

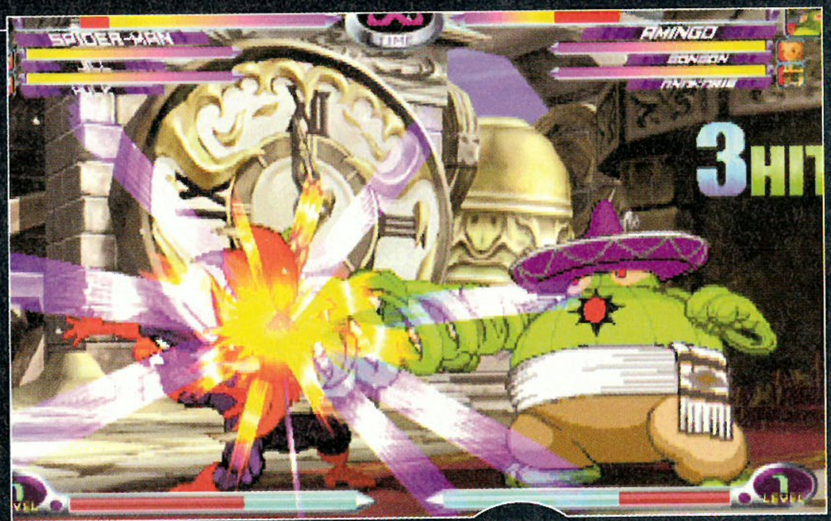
Marvel vs Capcom 2

« Bonjour toi. Tu aimes les hommes musclés habillés en collants moulants et qui ont plein de pouvoirs ? Si tel est bien le cas, tu as frappé à la bonne porte mon ami. »





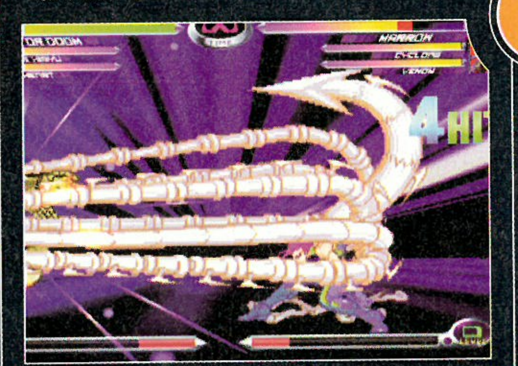
Le Docteur Doom possède toujours son ancienne attaque depuis Marvel Super Heroes.



Amingo est un curieux cactus fringué en mexicain.



Des effets qu'on ne trouve sans doute que sur Dreamcast (ou Play 2) actuellement.



Capcom peut être vraiment prévisible des fois. Après être passé maître dans les suites sans fin de Street Fighter, c'est désormais au tour de Marvel Vs Capcom de connaître les joies de la pérennité. Heureusement pour nous, cette seconde mouture profite de nombreux éléments inédits et se démarque efficacement de l'épisode précédent. Sinon, comme vous vous en doutez à l'intitulé du jeu, on retrouvera dans MvC2 des combattants provenant de l'univers Marvel, mêlés à ceux des anciens titres de Capcom. Ce qui nous offre au final une liste impressionnante de personnalités. Vingt-huit pour être plus précis. Et si on comptabilise en sus les seize persos secrets que vous pouvez décoincer en terminant le soft dans tous les sens, on obtient un panel exhaustif de pas moins de quarante quatre protagonistes (contre vingt-six pour le premier) ! Une chose est certaine, on ne sera pas perdant dans l'affaire.

UN NOUVEAU GAMEPLAY

Dans le premier MvC, vous choisissiez deux gars puis déterminiez un troisième perso en guise de renfort, ce qui était avec du recul, somme toute limité. Dans cette suite, il sera dorénavant possible de switcher avec ses trois combattants ou d'utiliser deux protagonistes pour vous assister. La nouveauté de MvC2 repose sur un plus grand choix de tactiques de combat grâce à une plus importante richesse de configuration. En effet, vous aurez la faculté de jouer avec un héros et de l'intervertir à tout moment avec les deux autres, ou encore de faire apparaître un ou deux compères simultanément. Ce qui nous offre en fait quatre manières de combattre de façon variée. De plus, la prise en main se trouve simplifiée à sa plus simple expression avec seulement quatre touches (poing fort, poing faible, pied fort, pied faible) en échange de six pour la mouture antérieure (qui profite des attaques intermédiaires). Cette modification n'affecte heureusement en rien la manière de pratiquer les affrontements. Bien au contraire, elle ouvre son gameplay à un plus grand public.

Marvel vs Capcom 2	
Editeur	Capcom
Dispo. Europe	Le plus vite sera le mieux
Genre	Baston en équipe
Nbre de joueurs	1 ou 2
Sauvegardes	Oui
Niveaux de difficulté	8
Difficulté	Moyenne
Continue	Infinis
Spécial	Compatible VMS
Existe sur	Arcade
Compréhension de la langue	Nécessaire pour les options

UNE PRODUCTION LÉCHÉE

Une fois encore, Marvel Vs Capcom 2 envoie e premier épisode aux oubliettes avec sa réalisation surprenante et incroyable. Comme pour KoF 99, les décors mélangent savamment des éléments en 3D et en 2D, avec plus de réussite pour le jeu de Capcom. Effectivement, l'intégration des sprites dans les niveaux s'avère très habile. Et puis il y a aussi les animations des protagonistes bourrés de mimiques et de multiples détails, qui font penser à un dessin animé par leur fluidité et leur rapidité. Je serai même tenté d'affirmer que la qualité des mouvements des héros de MvC2 dépasse en qualité ceux d'un Street Fighter 3 sur la même machine. Trop tard, je l'ai dit. Et encore, je ne vous ai pas parlé des nombreux effets visuels (explosions, ouragans de puissance, poussières qui se soulèvent...) qui rendent le jeu spectaculaire et dynamique...

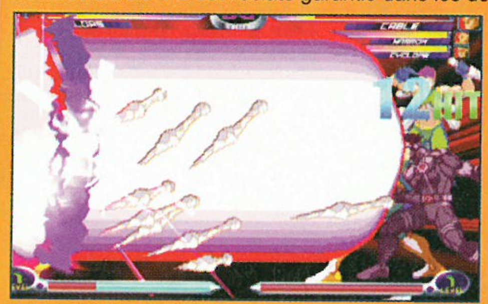
ON Y ARRIVE

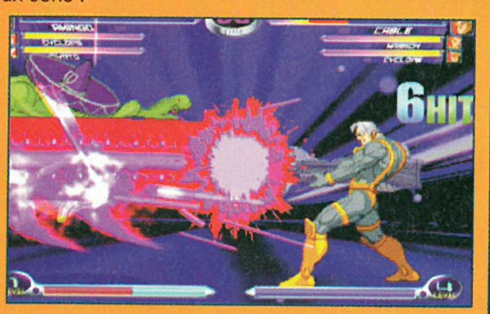
Marvel Vs Capcom 2 c'est aussi des options et des modes de jeu à la pelle. Par exemple, il est possible de recourir au VMS et de sauvegarder ses persos sur console, pour ensuite les utiliser dans les salles d'arcade, bien sûr, si la borne dédiée possède un port VMS, ce qui est le cas au Japon en tout cas. Cette manipulation peut aussi fonctionner dans l'autre sens puisqu'il sera possible de sauver en mémoire un combattant que vous n'avez pas sur la borne, et d'y jouer chez vous ! De plus, une option Network autorise les joutes en réseau via un serveur et vous permet d'affronter un inconnu connecté dans un trou perdu de notre belle planète. Le trip ultime pour les hardcore gamers (toujours au Japon uniquement bien entendu) ! Ajoutez à cela un mode Entraînement pour vous parfaire à l'art des combos de masse, une option Secret Factor et bien d'autres surprises... Difficile alors de faire la fine bouche et de rester de marbre devant un tel étalage de talents de la part de Capcom. Alors si vous venez d'acquérir une Dreamcast et que l'envie d'un soft de combat en 2D vous démange, foncez les yeux fermés !

Kendy

La combo qui tue

Après avoir rempli votre jauge de puissance au niveau 5 (lorsque « Max » s'affiche), faites un quart de tour vers l'avant avec la manette suivi des deux boutons poings pour effectuer votre super-attaque solitaire. Tout de suite, pressez simultanément sur les deux boutons qui correspondent à vos deux autres personnages pour ré-enchaîner sur une monstrueuse combos à trois ! C'est l'éclate garantie dans les deux sens !





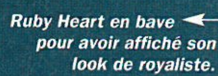
Note

8/10



Il est possible à tout moment de faire appel en renfort à un combattant.

Bien entendu, il est possible d'effectuer des combos monstrueuses à plusieurs.



Ruby Heart en bave pour avoir affiché son look de royaliste.

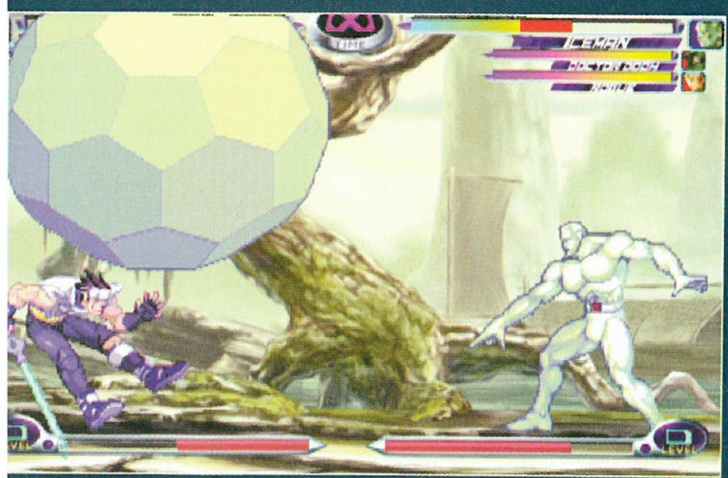


Strider prête main-forte au Docteur Doom.









Le gars qui se prend un iceberg sur le crâne est issu de Star Gladiator.

Les 44 protagonistes

Akuma, Cable Amingo, Captain America, Anakaris, Cyclops, BB Hood, Dr. Doom, Captain Commando, Gambit, Guile, Hulk, Hayato, Iceman, Jin Saotome, Juggernaut, Morrigan, Magneto, Ruby Heart, Marrow, Ryu, Shuma Gorath, Sonson, Spider-Man, Strider, Hiryu, Venom, Zangief, Wolverine, Cammy, Blackheart, Charlie, Colossus, Chun-Li, Iron Man, Dan, Omega Red, Dhalsim, Psylocke, Felicia, Rogue, Jill, Sabertooth, Ken, Sentinel, Kobun, Silver Samurai, M. Bison, Spiral, Megaman, Storm, Roll, Thanos, Sakura, War Machine, Tron, Wolverine sans les griffes.



Note 3/10

Fantavision

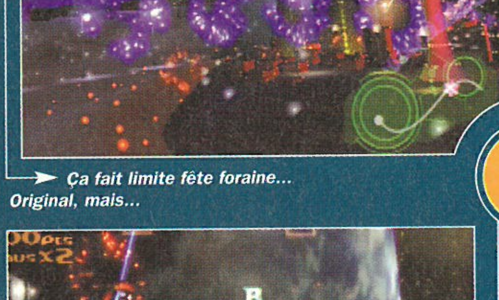
On peut, à sa guise, adjoindre des effets très spéciaux à ses feux !

Fantavision est aussi original que son interface est kitsch. Un jeu vidéo qui n'en est pas vraiment un, une vraie curiosité.



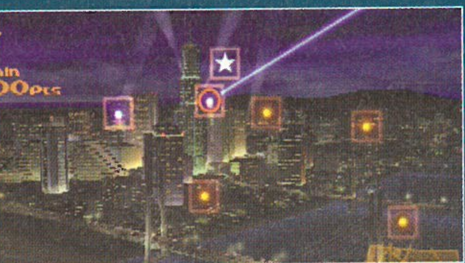


Les fusées partent d'en bas, à vous de les relier rapidement selon leur couleur.



Ça fait limite fête foraine… Original, mais…





Il est des jeux révolutionnaires et attendus par tous comme Tekken Tag Tournament ou encore Gran Turismo 2000. Et puis, il y a les surprises, les petits trucs qui déboulent à chaque début de console, histoire d'utiliser aux mieux les apports de la nouvelle machine. On repense alors à F-Zero ou Pilot Wing sur Super Nintendo, qui servaient avant tout de démonstration du mode 7 que seule la machine de Nintendo pouvait gérer. Aujourd'hui, on parle plutôt de puissance de calcul pure et de gestion d'un nombre incroyable d'éléments particules ainsi que de gestion d'éclairages en temps réel. Fantavision, simulateur de feux d'artifice, est là pour prouver que seule la PlayStation 2 est capable de faire exploser en temps réel des centaines de particules en même temps, ainsi que d'en gérer les bruitages qui en découlent tout en animant et en éclairant un background tout en 3D assez complexe. Donc voilà, au premier coup d'œil, ce n'est pas fantastique mais lorsqu'on s'y penche de plus près, Fantavision impressionne (plus qu'il n'amuse), finalement.

ET L'INTÉRÊT DU JEU ?

Pour nous qui payons en France (pour l'instant) nos jeux PlayStation 2 aux alentours de 700 francs, que vaut-il ? Car devant l'intitulé « simulateur de feux d'artifice », beaucoup d'entre nous pourraient penser à un bête économiseur d'écran. Eh bien non, en fait le jeu demande un peu de réflexion, car voici comment on y joue : des fusées surgissent du bas de l'écran 4 par 4. Le joueur doit toutes les sélectionner, et les faire exploser. Mais attention, il ne pourra sélectionner que les fusées de même couleur, et il devra en choisir au moins trois en même temps pour pouvoir déclencher une explosion. Heureusement, il existe des fusées neutres, qui permettent de « lier » des fusées de différentes couleurs. Le jeu est assez complexe au début, mais on s'y fait très vite. Trop vite. Avec 8 stages assez courts, Fantavision se termine en 4 heures. Le jeu est donc visuellement impressionnant, agréable à jouer, mais une fois fini, on ne rejoue que pour éclater son score. Un Tetris très cher et très court mais techniquement impressionnant. Un « jeu » définitivement à part.



Fantavision

Editeur	Sony C.E. Japon
Dispo. Europe	C'est la fête !
Genre	Puzzle
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui (300 kbytes)
Niveau de difficulté	Aucun
Difficulté	Facile
Continue	Aucun
Spécial	Pas vraiment un jeu
Existe sur	Partout le 14 juillet
Compréhension de la langue	Inutile

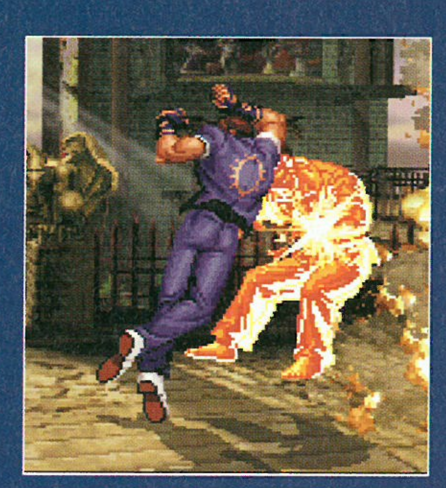
Note

7/10



Une bonne version DC pour un jeu peu original

King of Fighters 99



Trente-trois gars pas commodes et nantis de surcroît pratiquent un passe-temps plutôt douloureux. Ils participent à un grand tournoi d'arts martiaux pour remporter le titre de roi des combattants. Quel scénario débile...



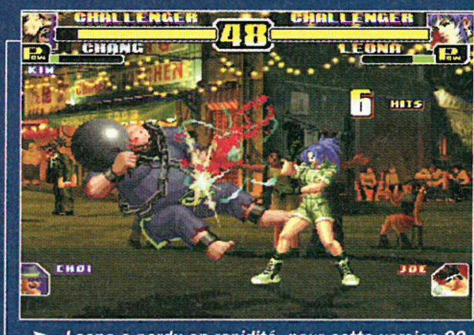
Les cases en bas de l'écran indiquent le nombre d'interventions restantes pour votre quatrième perso.

La dernière saison de la saga des King of Fighters débarque sur Dreamcast, après avoir aussi investi la PlayStation. Ce mythique sacro-saint jeu de baston en 2D éveloppé par S.N.K. revient en force avec ses rente-trois combattants et son nouveau sysème de jeu. Comme d'habitude, on retrouve es coups spéciaux de base de tous les personnages de la série, avec, pour certains, de égères modifications du gameplay, histoire le rééquilibrer les puissances en présence. Sinon, depuis l'élaboration du titre originel, on assiste toujours au même topo avec la jauge de Power qui se remplie lorsque vous parez ou attaquez vos adversaires. Une fois celle-ci pleine, elle vous offre la possibilité d'effectuer les furies destructrices. Bref, on a droit à la engaine habituelle. Là où le titre commence se révéler intéressant, c'est au niveau de la estion des protagonistes. En effet, contrairement aux opus précédents, vous devrez électionner quatre belligérants au lieu de trois, e dernier faisant office de renfort lors des comats. Je m'explique : comme dans X-Men Versus Street Fighter sur PlayStation, en ppuyant sur deux boutons simultanément poing et pied), vous appelez à la rescousse otre quatrième larron qui vous prête mainorte le temps d'une attaque. Cela signifie bien ntendu que vous pourrez désormais construie des assauts simultanés pour surprendre otre adversaire! La classe !



LA VERSION NEO GEO EN MIEUX !

Contrairement à la mouture Play, les temps de chargement sont ici inexistants et ne coupent absolument pas les rythmes des combats. Pour la Dreamcast, le soft bénéficie d'une petite amélioration graphique avec en sus des éléments en 3D pour les décors, qui apportent un vent nouveau à une production qui pourrait sembler actuellement dépassée. Autrement, les animations sont rapides et la prise en main terriblement précise malgré la croix trop sensible du paddle de la console.



Leona a perdu en rapidité, pour cette version 99.

D'ailleurs je vous exhorte à vous procurer la manette à six boutons conçue spécialement pour les softs de baston par Sega, afin de profiter pleinement de cette dernière cuvée de KoF. Que dire pour conclure ? A deux, la magie opère toujours de façon efficace, et on se surprend à rester cloué des heures durant devant son écran de télévision. Vivement King of Fighters 2000 !

Kendy



King of Fighters 99	
Editeur	S.N.K.
Dispo. Europe	Aucune date annoncée
Genre	Baston en équipe
Nbre de joueurs	1 ou 2
Sauvegardes	Oui
Niveaux de difficulté	8
Difficulté	Moyenne
Continue	Infinis
Spécial	Compatible Neo pocket
Existe sur	Neo Geo, Arcade, PlayStation
Compréhension de la langue	Inutile





Note
3/10

Roadsters



Les pilotes sont complètement disproportionnés par rapport aux voitures...

Après un épisode PlayStation un peu limite et un autre sur N64, un tout petit peu plus proche du moyen, Titus semble vouloir enfoncer le clou avec cette version 128 bits de Roadsters...

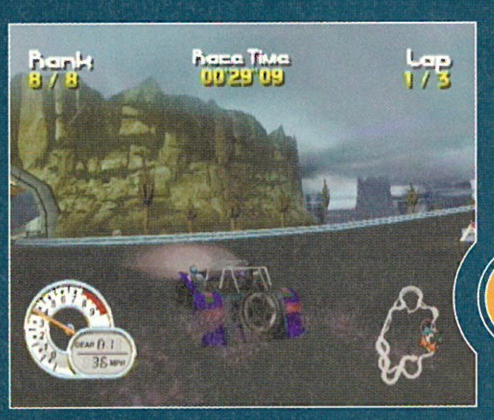


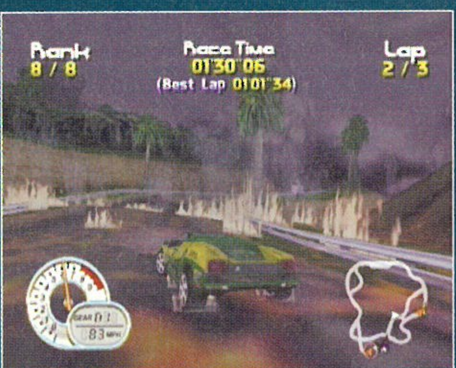
Une réalisation qui fait globalement peine à voir.



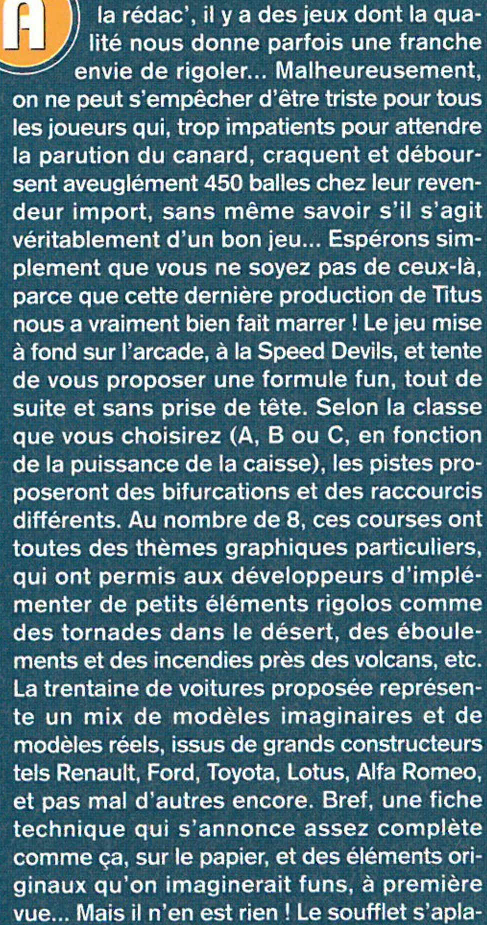


Une fausse customisation, qui n'est là que pour le principe.





Des éléments du décor viennent affecter le gameplay, comme ici un incendie sur la route.



A la rédac', il y a des jeux dont la qualité nous donne parfois une franche envie de rigoler... Malheureusement, on ne peut s'empêcher d'être triste pour tous les joueurs qui, trop impatients pour attendre la parution du canard, craquent et déboursent aveuglément 450 balles chez leur revendeur import, sans même savoir s'il s'agit véritablement d'un bon jeu... Espérons simplement que vous ne soyez pas de ceux-là, parce que cette dernière production de Titus nous a vraiment bien fait marrer ! Le jeu mise à fond sur l'arcade, à la Speed Devils, et tente de vous proposer une formule fun, tout de suite et sans prise de tête. Selon la classe que vous choisirez (A, B ou C, en fonction de la puissance de la caisse), les pistes proposeront des bifurcations et des raccourcis différents. Au nombre de 8, ces courses ont toutes des thèmes graphiques particuliers, qui ont permis aux développeurs d'implémenter de petits éléments rigolos comme des tornades dans le désert, des éboulements et des incendies près des volcans, etc. La trentaine de voitures proposée représente un mix de modèles imaginaires et de modèles réels, issus de grands constructeurs tels Renault, Ford, Toyota, Lotus, Alfa Romeo, et pas mal d'autres encore. Bref, une fiche technique qui s'annonce assez complète comme ça, sur le papier, et des éléments originaux qu'on imaginerait funs, à première vue... Mais il n'en est rien ! Le soufflet s'aplatit dès la première partie.

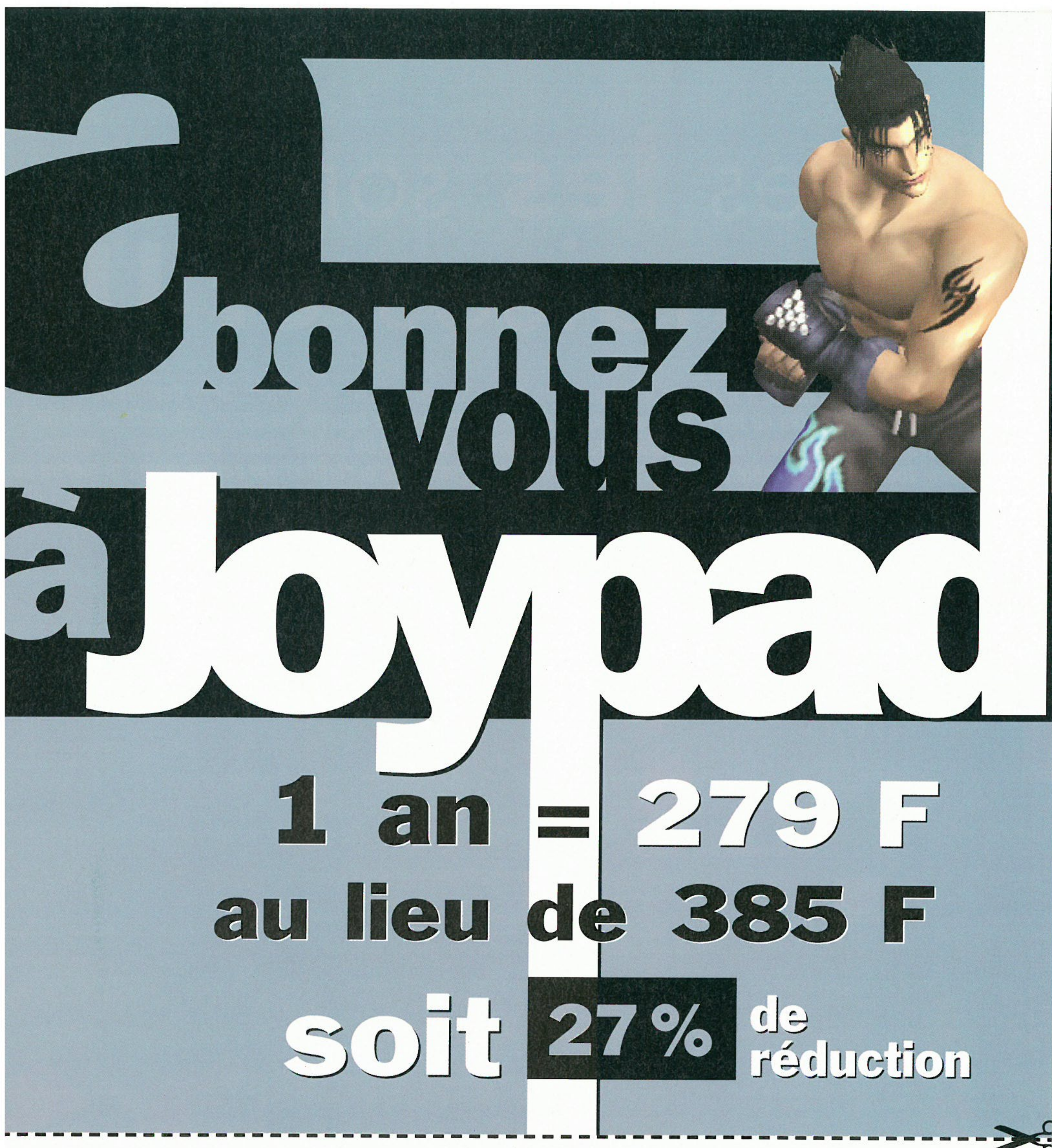
OUHLALA, ON EST BIEN SUR DREAMCAST, LÀ ?

La première chose qui déçoit chez Roadsters (remarquez, on ne s'attendait pas vraiment à un hit) est bien son anti-prouesse technique. On se croirait presque sur N64, et j'exagère à peine ! Les voitures se détachent complètement du décor et donnent l'impression de flotter dessus, les modèles physiques sont aussi réalistes que ceux d'un Mario Kart, la résolution est basse, le clipping omniprésent, l'animation ne dépasse pas les 30 images par seconde, les bruitages donnent envie de devenir sourd... Argh, au secours ! Certains effets sont certes assez réussis (comme la chute d'eau, ou le passage dans le tunnel de Panama, par exemple. Côté gameplay, ce n'est guère mieux : la jouabilité, l'I.A. des adversaires, la gestion de la caméra dans les virages, les collisions avec les décors ou les concurrents... Tout laisse à désirer, et l'on s'emmerde ferme au bout de 5 minutes de jeu ! Vraiment, ça ne vaut pas le coup, loin de là. Si vous aimez les jeux de caisse biens funs, y a de quoi faire sur Dreamcast, avec par exemple 4 Wheel Thunder (Test officiel dans ce numéro).

Julo

Roadsters

Editeur	Titus
Dispo. Europe	Non communiquée
Genre	Course auto
Nbre de joueurs	1 à 4
Sauvegardes	Oui (15 blocs)
Niveaux de difficulté	3 classes
Difficulté	Moyenne
Continues	Oui (sauvegarde)
Spécial	Comp. Rumble Pack, incomp. RGB
Existe sur	N64 et PS
Compréhension de la langue	Inutile



BULLETIN D'ABONNEMENT

À renvoyer accompagné de votre paiement dans une enveloppe affranchie à : Joypad ABTS - BP 2 - 59718 LILLE CEDEX 9

JPP97

☐ **Oui, je m'abonne 1 an (11n^os) à Joypad au prix de 279 F seulement au lieu de 385 F**

soit 106 F d'économie !

NOM ....

PRENOM ....

ADRESSE ....

....

CODE POSTAL ☐☐☐☐☐ VILLE ....

Je joins mon règlement à l'ordre de Joypad par :

☐ Chèque bancaire ou postal ☐ Mandat-lettre

☐ Carte bancaire n° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Signature :

Expire le ☐☐☐☐

Offre valable 2 mois dans la limite des stocks disponibles et réservée à la France métropolitaine. Abonnement Belgique : JOYPAD, rue Charles Parenté, 11 .1070 Bruxelles. 1 an (11Nos) : 2300 FB. N° bancaire : 210.0981122-19. Vous pouvez aussi vous procurer cette revue chez votre libraire. Tarifs étrangers sur demande au 01 55 63 41 14. Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

Toutes les sorties japonaises et US

La recherche de l'originalité à tout prix n'est pas une fin en soi. On le sait, la quête d'idées devient un impératif dans le jeu vidéo où les jeux de baston succèdent aux jeux de course. Au Japon, on tente de sortir des sentiers battus avec des titres qui s'adressent semble-t-il plutôt à un public disons plus... euh... nippon. Pour nous, tout cela ressemble bien plus à un ensemble hétéroclite de curiosités qui ont au moins le mérite de nous surprendre. N'est-ce pas déjà là un premier pas, à une époque où il devient de plus en plus difficile d'être étonné ?



Powerfull Pro Base Ball



Roommania #203

Powerfull Pro Base Ball

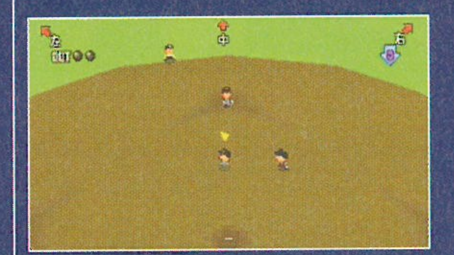


Dreamcast

Vous allez flipper en voyant les photos d'écran qui accompagnent ce Zapping, mais malgré les apparences, ce jeu a tous les atouts pour plaire aux fans de base-ball (certes assez rares chez nous). Cette série est d'ailleurs très appréciée et vendue au Japon, où la discipline représente l'un des sports nationaux. En oubliant donc ce côté SD que de nombreux Occidentaux trouveront ridicule, ainsi que la réalisation digne d'une Super Nintendo, on se retrouve avec de nombreux modes de jeu (Match amical, Ligue, Tournoi, Entraînement, Scénario, etc.), un gameplay des plus efficaces et une gestion des équipes et joueurs plutôt pointue... Malheureusement, tout est en japonais, et à moins de maîtriser la langue de Mishima, vous ne profiterez de rien du tout. Pour l'apprécier à sa juste valeur, donc, il faudra aimer ce sport, suivre la ligue japonaise (il n'y a aucune équipe ricaine), connaître ses joueurs, apprécier le style graphique et enfin parler le japonais ! Autant dire que l'intérêt est super limité, pour environ 99,9 % d'entre nous...

Julo





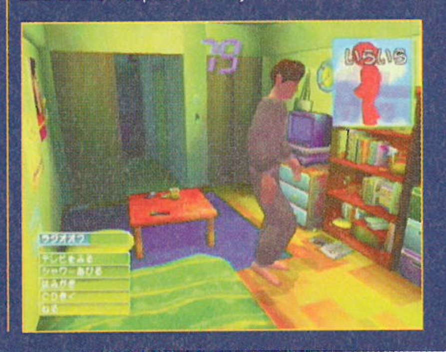
2 — *Editeur : Konami*
Compréhension de la langue : Recommandée
Sortie européenne : Strike !!!

Roommania #203



Le jeune Neji Taihei a un point commun avec Dieu : il s'ennuie comme c'est pas permis... Sa vie est triste, sans but précis et il passe ses journées sur le tapis de son 20 m² à tenter de s'occuper. Il a un PC, une télé, une radio et des clopes pour faire passer le temps plus vite... Manquerait plus qu'il boive des Russes Blancs pour qu'on le prenne pour ce flemmard de Dude, dans The Big Lebowski ! Vous, vous êtes Dieu justement, et pour vous divertir, vous décidez d'aller espionner le jeune homme dans son appart' et de lui jouer des tours pour vous marrer un peu. C'est en tout cas tout ce qu'on a réussi à faire (il serait possible, paraît-il, de l'aider à trouver des amis et à s'éclater un peu dans la vie). En fait, vous déplacez simplement un petit doigt sur l'écran et pouvez cliquer sur tous les objets qui s'y trouvent, sans que cela n'ait aucun effet sur le déroulement des journées très vides du garçon... Seule possibilité : profiter de son absence pour allumer la télé, déplacer la table ou même fermer la porte à clef de l'intérieur, et l'obliger ainsi à entrer par la fenêtre. Ce qui est clair en tout cas, c'est qu'au final, Neji et Dieu vous entraîneront dans la spirale infernale de l'ennui et de la désolation. Un jeu glauque dans lequel vous incarnez un voyeur qui se délecte de la vie pathétique de l'une de ses créations... Dieu a vachement changé quand même.

Julo







2 — *Editeur : Sega*
Compréhension de la langue : Indispensable
Sortie européenne : Monte dans ta chambre

Time Stalkers





Version américaine du jeu Climax Landers, Time Stalkers est un jeu somme toute assez intéressant... mais lassant aussi. Vous incarnez un héros roublard du nom de Sword. Jamais content de lui-même ni des autres, il se montre parfois assez désagréable avec les gens qu'il rencontre mais cela apporte un côté inattendu et original au jeu. Et puis, avouons-le, ça ne va jamais très loin. En fait, vous vous retrouvez transporté dans un monde où apparaissent, comme par magie, des « morceaux » d'endroits différents. Ainsi, c'est un volcan, une tour ou un château qui peuvent se présenter. A chaque fois, il y a des gens qui débarquent également et ils sont aussi paumés que vous. C'est assez curieux au niveau du scénar mais bon, c'est somme toute assez rigolo. Le cœur du jeu réside dans l'exploration des donjons. Constitués de plusieurs étages, ils regorgent à chaque fois de monstres. Au fur et à mesure de votre avancée, vous récupérez des objets, des armes et de nouveaux sorts magiques. Vous pouvez également capturer des monstres, à la Pokémon (sic), et vous en servir comme alliés ou bien les conserver dans une maison spéciale. Le côté « je customise mon perso à mort » fonctionne plutôt bien, mais s'il n'y avait pas les dialogues marrants entre personnages, je trouverais ça très vite lassant. Le fait de collectionner les monstres pourra également en amuser certains. Bref, même si on s'attendait à un jeu un peu plus profond et prenant, Time Stalkers reste tout de même un fort bon tueur de temps, heureusement.

Chris

6 *Editeur : Sega USA*
Compréhension de la langue : Indispensable
Sortie européenne : Aucune date annoncée

The Typing of the Dead



Les concepts originaux ne manquent pas ces temps-ci du côté du Japon... Dernier en date sur notre Dreamcast chérie : The Typing of the Dead vous propose en fait de rejouer au fameux The House of the Dead (c'est exactement le même jeu), mais en remplaçant le flingue par le clavier Dreamcast ! Nan, c'est pas une blague, le premier avril, c'était le mois dernier... Comment est-ce possible ? Eh bien, c'est très simple : à chaque fois que vous rencontrerez un ennemi, un mot japonais (également inscrit en lettres romaines, c'est donc jouable pour nous) apparaîtra à l'écran. Vous devrez alors taper ce mot le plus vite possible sur votre clavier, pour éliminer le monstre avant d'être croqué ! L'idée est super farfelue, mais il faut savoir qu'au Japon, les softs permettant d'apprendre à taper plus vite tout en s'amusant sont actuellement très nombreux... mais répondent à une demande typiquement



nippone ! Ça vous ferait marrer, vous, de débourser 450 balles pour apprendre à taper à la vitesse de la lumière sur un clavier Dreamcast ? Pas évident, d'autant que vous ne possédez pas tous cet accessoire et encore moins dans sa version japonaise (en QWERTY). Un jeu à réserver aux Japonais, donc, ainsi qu'à nous... les pigistes !

Julo





2 *Editeur : Sega*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Le jour des morts vivants

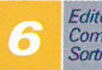
Strider Hiryu 1 & 2



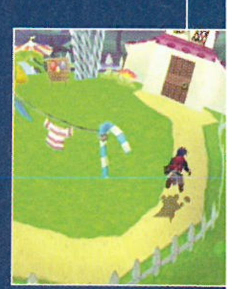


Voilà déjà 11 ans que ce bon vieux Strider a débarqué dans nos salles d'arcade... Ça ne rajeunira personne ici, ni certains de nos lecteurs ! Et c'est précisément à ces vieux fans que Strider Hiryu 1 & 2 est destiné. En fait, comme son nom l'indique, ce soft vous propose la vieille version arcade du premier épisode (1989), ainsi que la toute nouvelle toute belle, également sortie en arcade mais beaucoup plus récemment. Strider 1 n'a pas du tout été retouché, ce qui donne une allure de « bonus » à son implémentation... Le jeu était vraiment excellent à l'époque, il est même toujours amusant à jouer, mais a inévitablement pris une bonne claque technique. On préférera donc s'intéresser à Strider 2, qui tient plus la route de ce côté-là... En fait, le gameplay n'a pas bougé d'un iota : notre ninja moderne s'accroche partout dans les décors et tue à grands coups de lame ses ennemis dans toutes les positions. Le feeling est toujours le même et les décors, désormais en 3D, donnent une bien meilleure impression. On enchaîne les niveaux avec un grand plaisir, mais cela ne dure malheureusement pas assez longtemps... Cinq niveaux, c'est quand même très peu, non ? Au final, nous avons là un produit de bonne qualité, dont le gameplay « à l'ancienne » le fait réserver tout de même à un public d'amateurs du genre action/arcade en général, et de Strider en particulier.

Julo



6 *Editeur : Capcom*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Euh... j'dois vous laisser



Time Stalkers



The Typing of the Dea

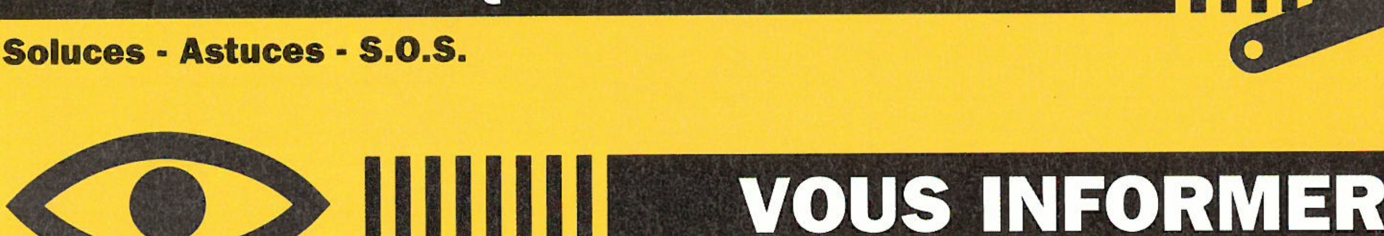


Strider Hiryu 1 & 2

Sur 3615 Joypad vous pouvez

VOUS DÉBLOQUER DANS UN JEU

Soluces - Astuces - S.O.S.



VOUS INFORMER...

... sur l'actualité des consoles et de leurs jeux. News, infos et dossiers explicatifs. Les questions à la rédaction.



GAGNER...



... des tas de cadeaux (consoles, jeux, lecteurs DVD...)
Les concours hyper fastoches accessibles à tous.



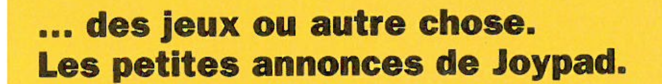


RECHERCHER...

... un test, s'informer sur du matos.
Compulser les archives de Joypad.



VENDRE OU ACHETER...



... des jeux ou autre chose.
Les petites annonces de Joypad.



VOUS FAIRE DES AMIS...

Dialoguer en direct avec d'autres joueurs et les animateurs, ou bien participer aux débats dans les tribunes à thèmes.

3615 JOYPAD

Toutes les sorties du mois passées au crible



Bon, ce bouclage va être un peu difficile. Si vous voulez tout savoir, dans la salle des tests, il y a un ouvrier en train de percer en temps réel des trous avec une énorme perceuse à percussion pour placer un système de climatisation. Supeeeer ! Quoi qu'il en soit, l'actualité officielle est vraiment moribonde. Aucun gros titre à se mettre sous la dent ce mois-ci. MDK 2, bien que super réussi techniquement, divise les foules, Konami nous sert une édition 2000 de NBA in the Zone assez décevante, enfin la PlayStation accueille sa énième simulation de Formule 1. Au final, il n'y a guère que Galerians qui sorte un peu du lot et encore. Bah, pas grave, il faut bien faire des économies de temps à autre, non ? Si vous souhaitez absolument dépenser vos brouzoufs, il est préférable d'aller voir du côté de l'import... mais bon, ça vous coûtera plus cher !

Top rédac

Une avalanche de jeux moyens ce mois-ci ! C'est, bien entendu, pour cette raison que notre Zapping est aussi fourni en ce beau mois de mai. Et comme dans la nature, les premières pousses bourgeonnent mais ne donneront pas forcément de superbes plantes. C'était la phrase à la Lao Tseu du mois. Bien entendu, il n'y a pas que des recalés parmi les candidats aux tests, puisqu'on dénombre pas mal de jeux qui valent franchement le détour. Oh, bien sûr, il n'y a pas de quoi s'en relever la nuit, mais on vous le dit et on vous le répète : l'annonce de jeux de qualité, c'est pour le mois prochain avec des choses et d'autres encore monstrueusement alléchantes et présentées lors de l'E3 de Los Angeles. Compte rendu complet le mois prochain !

La notation des tests

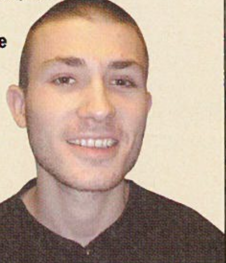
Les notes techniques sont sur 20, tandis que la note globale d'intérêt, celle qui prime, est, elle, sur 10. En voici le barème détaillé :

- **0** Tout juste bon à caler une table.
- **1** Evitez-le à tout prix, c'est un ordre !
- **2** De très grosses lacunes. Urgl !
- **3** 1 minute de plaisir. Et encore !
- **4** Pourrait vraiment mieux faire.
- **5** Un jeu tout juste moyen, sans plus.
- **6** A acheter éventuellement, si on aime le genre.
- **7** Un bon jeu à de nombreux égards.
- **8** Un très bon titre qu'il faut avoir dans sa ludothèque.
- **9** Exceptionnel ! J'achète les yeux fermés.
- **10** Un jeu d'anthologie. 1 ou 2 par génération de console.

La rédac en folie !

Julo

Mecha-Julo est un nouveau type de guerrier hypocondriaque qui lutte contre ses phobies. A l'instar de Michael Jackson, sa tenue de combat est constituée d'un scaphandre à oxygène ainsi que de revêtements isolants qui l'empêchent d'entendre son cœur battre.



Son jeu du mois

Dead or Alive 2 (DC ou PS2)

TSR

Ce combattant hors pair excelle dans les énigmes et charades. Effectivement, sa combo ultime fait exploser le cerveau de son adversaire, lorsqu'il enchaîne à la suite deux devinettes super saquées. C'est ça, la puissance intellectuelle !

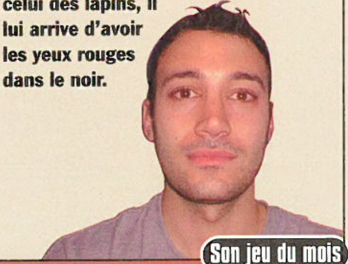


Son jeu du mois

Tekken Tag Tournament (PS2)

Trazom

Destructo-Trazom n'a qu'un seul pouvoir : celui de s'énerver. Il perd son sang-froid à la vitesse de la lumière et stresse au moindre changement de température. Doté d'un battement cardiaque similaire à celui des lapins, il lui arrive d'avoir les yeux rouges dans le noir.



Son jeu du mois

Tekken Tag Tournament (PS2)

Gollum

Maître Golluminor jouit de talents psychiques lui permettant de manipuler les mouvements fluctuants de la Bourse de Paris, en les déréglant à sa guise pour apauvrir ses ennemis. Son coup spécial a créé un pic négatif de l'action New-Peck !



Son jeu du mois

Galerians (PS)

Willow

Quel étrange combattant que ce Willow ! Depuis sa naissance, il développe tout un art martial basé sur les figures des cinq malades de la progéria. Ses muscles monstrueux lui permettent un effort surhumain pour porter ses 50 kg de rides distillées dans son anatomie.



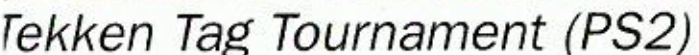
Son jeu du mois

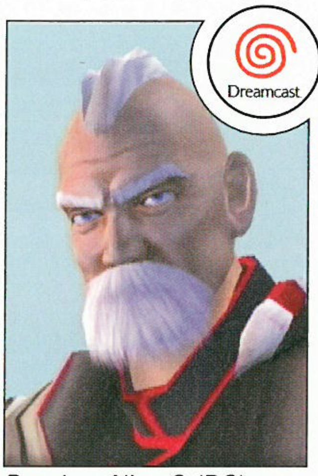
Dead or Alive 2 (DC ou PS2)

LES JEUX DU MOIS

Ce mois-ci, la rédaction de Joypad a élu :



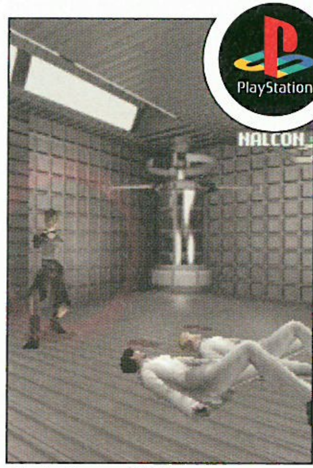

Tekken Tag Tournament (PS2)



Dead or Alive 2 (DC)



Speedy Gonzales (GBC)



Galerians (PS)

TOP 10 DE LA REDAC

(toutes machines et versions confondues, depuis janvier 99)

1	Metal Gear Solid (PS)	24 pts
2	ISS Pro Evolution (PS)	21 pts
3	Tekken Tag Tournament (PS2)	16 pts
4	Shenmue (DC)	8 pts
5	Tenchu (PS), Zelda (N64), Street Fighter Ex 3 (PS2)	8 pts
6	Resident Evil 3 (PS), Nomad Soul (DC), Soul Calibur (DC)	6 pts
7	Pokemon Silver (GBC), Soul Reaver (PS), Chronos Cross (PS)	5 pts
8	Code Veronica (DC), Driver (PS), Dead or Alive 2 (DC), Vagrant Story (PS)	4 pts
9	Rayman 2 (DC), Dance Dance Revolution (PS)	3 pts
10	Marvel Vs Capcom 2 (DC), Fear Effect (PS)	2 pts

JOYPAD MEGASTAR

C'est zéro, nada, le néant, le vide, le désert, la vacuité... C'est rare mais ça arrive, il n'y aura aucun Megastar Joypad ce mois-ci ! Effectivement, tous les bons titres étaient plutôt du côté de l'import, et comme seuls les titres officiels bénéficient de cet honneur, circulez, y a rien à voir ! On fera mieux le mois prochain.

ON EN REVE DEJA...

- GOLLUM >>>>>>>>> Final Fantasy IX (PS) et Onimusha (PS2)
- WILLOW >>>>>>>>> Jet Set Radio (DC) et Rainbow Six (DC)
- CHRIS >>>>>>>>>>> Tomb Raider V (PS) et Silent Hill 2 (PS2)
- ELWOOD >>>>>>>>> Driver 2 (PS) et Munch's Oddysee (PS2)
- KENDY >>>>>>>>>> The Bouncer (PS2) et Zelda (GB Advance)
- GREG >>>>>>>>>>> Final Fantasy IX (PS) et Samba de Amigo (DC)
- T.S.R. >>>>>>>>>>> Rainbow Six (DC) et Driver 2 (PS)
- TRAZOM >>>>>>>>> GT 2000 (PS2) et Virtua Tennis (DC)
- RaHaN >>>>>>>>>>> Soul Reaver Data Disk (PS) et The Bouncer (PS2)
- JULO >>>>>>>>>>>> Shenmue 2 (DC) et Final Fantasy IX (PS)

RaHaN

Le Szriftgizer est un boss de haut niveau de nationalité polonaise. Son attaque favorite consiste à fumer une centaine de clopes simultanément et à recracher la fumée toxique à la figure de son adversaire qui meurt à la seconde d'un cancer spontané.



Son jeu du mois

Dead or Alive 2 (DC ou PS2)

Chris

Evil Chrissouille n'aime pas se battre. Sa spécialité est le réajustement de ses lunettes sur son nez et le lancer de regards noirs. Autrement, sa furie se déclenche lorsqu'il débite sa phrase fétiche : « C'est la vie, c'est comme ça, on n'y peut rien ». Son effet est de pacifier l'adversaire, même le plus chaotique.

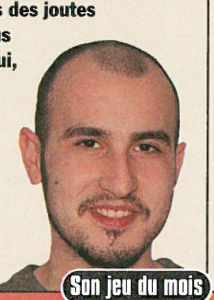


Son jeu du mois

Dead or Alive 2 (DC ou PS2)

Elwood

Picswood est un redoutable guerrier qui bénéficie d'une calculatrice à la place du cerveau. Il passe son temps à calculer à la virgule près toutes ses dépenses calorifiques lors des joutes dantesques. Plus maniaque que lui, tu meurs !



Son jeu du mois

Tekken Tag Tournament (PS2)

Kendy

Kendy-capé est le seul perso qui se déplace allongé. Détenteur du pouvoir de la flemme, il peut clamser à tout moment, si son rythme cardiaque dépasse les 10 pulsations par minute. Son attaque suprême consiste à bailler et à léthargifier en paix.

Son jeu du mois

Tekken Tag Tournament (PS2)

Greg

Gregokans est le seul personnage issu des épisodes de Bioman. Son attaque : foutre le bordel en laissant traîner des paquets de chips dans les rues de Tokyo. Autrement, il possède la faculté de perdre ses membres en donnant des coups de savate à ses ennemis.



Son jeu du mois

Marvel Vs Capcom 2 (DC



Micro Maniacs

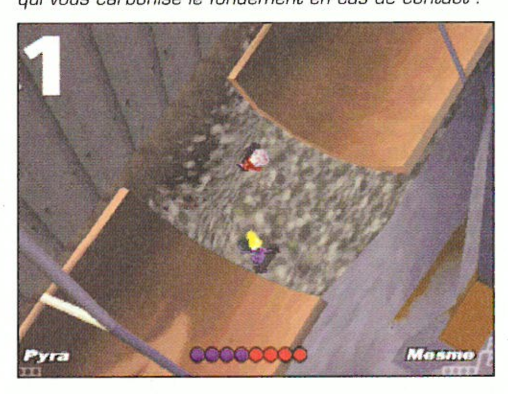




Le nouveau MicroMachines est arrivé ! Il s'intitule Micro Maniacs et met en scène des créatures monstrueuses. Heureusement, le fun et la bonne humeur restent au rendez-vous !

Ne confondez pas les Animaniacs, le dessin animé de la Warner, avec Micro Maniacs qui est le dernier opus de MicroMachines. Si vous avez encore en tête les expériences crispantes des courses de p'tites voitures entre potes qu'offrait ce dernier, sachez que Micro Maniacs propose les mêmes sensations, à la différence que vous dirigerez ici de petits monstres. Une fois n'est pas coutume, le titre présente en guise de circuits des environnements familiers tels que des tables de travail, des salles de bains, des chambres d'enfants etc. En fait, pas moins de quarante pistes endiablées parsemées d'obstacles en tout genre vous attendent, avec toujours à la clé beaucoup de stress et d'échanges verbaux virulents en mode Multi-joueurs. Que voulez-vous, la compétitivité ça rend violent et irritable. Voyez Trazom par exemple, qui ne peut s'empêcher de perdre des parties sans fracasser une manette ou coller un énorme poing dans la colonne vertébrale du malchanceux qui se trouve à sa portée...

L'un des concurrents utilise un champ d'énergie qui vous carbonise le fondement en cas de contact !



Fini les bagnoles !

Les petits véhicules de MicroMachines laissent désormais place à de curieuses créatures surgies de l'imagination débridée des programmeurs. Vous me direz, c'est peut-être mieux ainsi car la série commençait sérieusement à s'essouffler. Vous disposez donc maintenant de douze personnages (huit disponibles et quatre à gagner) aux designs délirants, qui utilisent la plupart du temps leurs jambes pour courir, si ce n'est exceptionnellement une planche de skate ou autres artifices. Cela inclut bien entendu une nouvelle prise en main des protagonistes, avec plus ou moins de dérapages à contrôler selon la configuration du moment. On retrouve autrement les tactiques de base des classiques MicroMachines, avec la possibilité d'envoyer ses acolytes dans le décor ou de recourir à quelques gracieux bonus (marteau, jet de flammes...) pour assurer sa suprématie. Sans parler des techniques de déstabilisation derrière son écran, qui reposent sur les coups de coudes ou les choquantes insultes, si vous affrontez une connaissance...

Des règles immuables

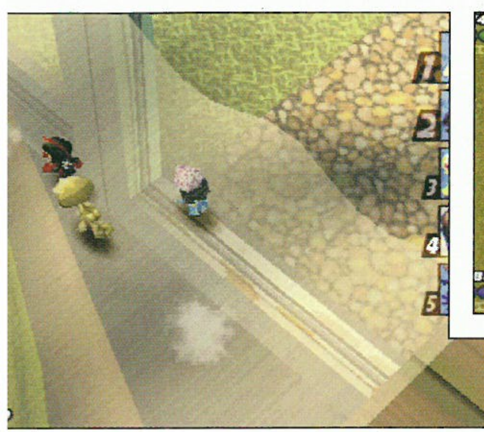
Que cela soit face à l'ordinateur ou à un compagnon humain, Micro Maniacs se plie à des chartes draconiennes. S'il n'existe aucune réglementation quant aux moyens employés pour passer devant ses concurrents, il n'en est hélas pas de même pour la course. Ainsi, la pratique du hors piste (défenestration, course dans le sens inverse...) coûte au joueur qui s'y livre, une fatale disqualification jusqu'à la prochaine étape. Même sort pour les petits futés qui cherchent à trop vouloir « couper le fromage » en s'éloignant des sentiers officiels du circuit. Les gros retardataires et les sujets qui percutent de plein fouet les obstacles n'y échappent pas non plus. Du coup, rien ne sert de se mettre inutilement la pression puisque quelle que soit sa position dans la meute, le gars qui se trouve en tête peut se planter en toute beauté à n'importe quel instant ! La bonne technique consiste



Les tanks possèdent toutes les fonctions guerrières adéquates...

fiche technique

Editeur	Codemasters
Développeur	Codemasters
Genre	Course multi-joueurs
Nbre de joueurs	1 à 8
Niveau de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continue	Sauvegardes
Nbre de circuits	40
Spécial	Quadrupleur de manettes
Existe sur	Rien d'autre





donc à rester dans le peloton et à gérer sa course en prenant le temps d'éviter soigneusement les entraves qui se présentent sur son chemin. Finalement, celui qui totalise le plus de points en remportant des étapes, gagne évidemment la partie ! C'est la vie, c'est comme ça, on n'y peut rien (© Chris)...

Huit joueurs en simultané !

Si vous êtes célibataire et que vous vivez seul, il est clair que vous risquez de ne pas prendre votre pied en jouant contre l'ordinateur. Par contre, si vous êtes célibataire, que vous vivez seul et que vous avez beaucoup d'amis (oh le lourd !), Micro Maniacs devient alors tout de suite plus intéressant. Grâce à deux quadrupleurs de manettes, vous voilà parti pour passer des soirées mémorables avec vos proches. Pas la peine d'avoir une forte personnalité pour faire la fête, ni d'être foncièrement passionné par les jeux vidéo pour s'éclater entre amis : Micro Maniacs suffit à mettre de l'ambiance ! Il possède des propriétés fédératrices et initiatrices, pour peu que parmi vos convives se trouvent des néophytes du plaisir vidéo-ludique. Difficile de se révéler plus explicite : Micro Maniacs ne vaut la peine que si vous jouez souvent en groupe. Il n'y a plus rien à ajouter.

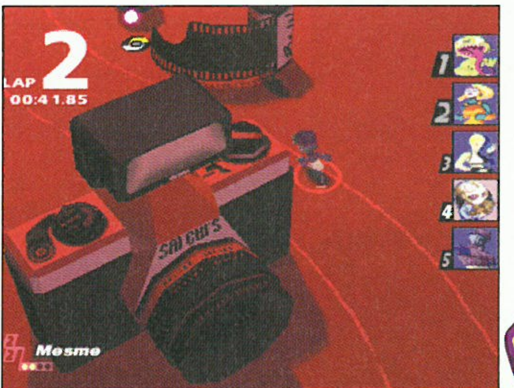
Kendy



Une fois pénétré dans la console, vous vous retrouvez dans un jeu low-tech... D'où la marque de la machine.



Ça me rappelle que j'ai une Lava-lampe chez moi...



Galerie de monstres

Dans cette suite de MicroMachines, vous ne piloterez plus de petits véhicules, mais dirigerez de minuscules créatures dont la particularité réside dans la taille de leurs crânes ! Cela va du monstre basique (MawMaw) au robot des familles (Beatbox). Bref, quoiqu'il en soit, les personnages demeurent très charismatiques et apportent une réelle fraîcheur à un titre jusqu'ici trop surexploité. Une bonne initiative donc !



Notes

15 Technique
Le défilement du terrain reste fluide malgré le nombre d'éléments à l'écran (décor et personnages).

15 Esthétique
Le design des protagonistes est excellent même si les circuits présentent des univers trop particuliers.

16 Animation
Les monstres pratiquent un jogging dynamique et la vue de caméra demeure correcte.

18 Maniabilité
La prise en main est simple avec un bouton pour courir et un autre pour freiner. C'est du MicroMachines !

16 Sons
Les musiques remplissent leur contrat en ajoutant du stress aux joutes.

15 Durée de vie
Le même problème pour tous les softs du genre : seul vous vous en lasserez. En multi-joueurs c'est sympa.

+ Plus
La possibilité de jouer à huit. Un nouveau gameplay.

− Moins
Vite lassant en solo. Demande un ou deux quadrupleurs.

8/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Fondé en 1986 en Angleterre, Codemasters est devenu grâce à des titres comme MicroMachines, Colin McRae Rally et TOCA Touring Car, l'un des éditeurs européens les plus en vogue du moment. Elu meilleur développeur en 1998 par le magazine anglais Edge, il confirme son statut d'éditeur audacieux en se diversifiant plus tard dans des produits aussi atypiques que Music 2000. Espérons que le meilleur restera à venir.





L'avis de Kendy

Les jeux multi-joueurs, et excellents de surcroît, sont vraiment rares. Du coup, lorsqu'on arrive à tomber sur une perle, il est toujours important de le souligner. Evidement, Micro Maniacs fait partie de cette race de softs qui ne se conçoivent qu'à plusieurs, et génèrent du plaisir pur sans concession. Une franche réussite.

L'avis de Chris

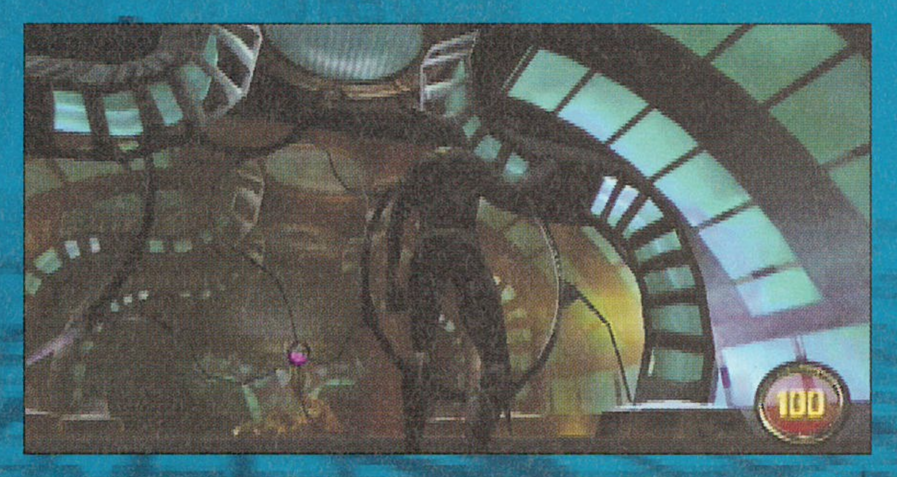
J'avoue sans détours être un fan de tous temps de la série des MicroMachines. Que l'on passe ici aux petits monstres ne me choque pas plus que ça. La réalisation reste d'une qualité appréciable et la jouabilité innove juste ce qu'il faut pour que l'on ait une véritable impression de renouveau. Un excellent titre multi-joueurs en tout cas.

Machine Dreamcast Genre Action





MDK 2



Murder Death Kill 2... Eh bien, mine de rien, cette suite du shoot de David Perry s'est drôlement affinée. On y découvre les autres personnages qui accompagnent Kurt, et tous feront varier les plaisirs !

Je me souviens que cela m'avait particulièrement étonné d'apprendre que la suite de MDK était développée par Bioware, et sur Dreamcast encore. Bioware, donc Baldur's Gate – vraiment rien à voir - et Baldur's Gate, donc PC – pas tout à fait pareil, dirons-nous... Comme quoi, les bonnes surprises sont monnaie courante dans le monde merveilleusement rose et enfantin du jeu vidéo. Rose et enfantin, MDK 2 l'est, pour sûr : un shoot bien gras avec des monstres débiles. Et du sang vert (ça va mieux avec le rose), pour être certain de ne pas choquer les âmes sensibles. Enfin, commençons par un bref rappel.

L'homme à tête d'enclume

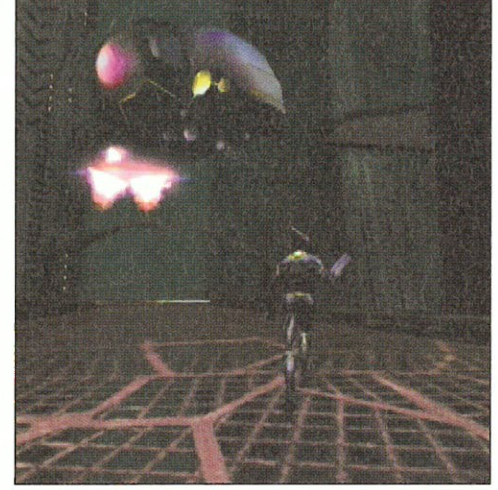
Vous vous souvenez, du père Kurt. Que vous y ayez joué ou non, ce héros avec son casque de forme oblongue et étirée, et son parachute de cerceaux qui pourtant fonctionne... Mais si, rappelez-vous,



Les effets de particules sont extraordinaires. En mettant en pause, on a droit à un effet à la Matrix pour s'en rendre compte.

fiche technique

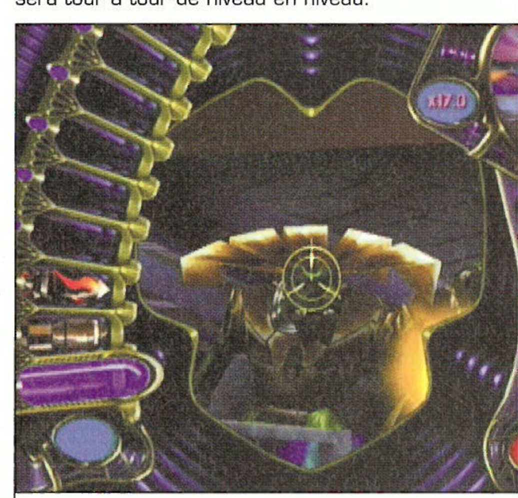
Editeur	Interplay
Développeur	Bioware
Genre	Action
Nbre de joueurs	1
Niveau de difficulté	-
Difficulté	Corsée
Continue	Sauvegardes
Nbre de personnages jouables	3
Spécial	3 gameplays différents !
Existe sur	Rien d'autre



vous êtes des Core Gamers, des tarés qui s'abrutissent devant les jeux vidéo et ne parlent que de ça. Je le sais, on est tous comme ça, ici. Quoiqu'il nous arrive aussi de parler de filles ou de n'importe quoi (cf. Mode d'emploi), mais bon. Bref, MDK présentait déjà un univers décalé et violent, où l'on pouvait notamment tuer des vaches. C'était bien, ça. Mais est-il besoin de le signaler, les vaches n'étaient pas la cible prioritaire de la mitrailleuse greffée au bras droit de Kurt. Son but, qui reste inchangé dans cette suite, était de repousser les Aliens qui envahissent, euh.... tout. Dans le premier épisode, on nous présentait en plus du héros, le Doc et le super clebs, compagnons de chaque instant de Kurt. Nous les retrouverons ici, mais avec cette fois un rôle plus que figuratif. Bioware, en développant MDK 2, a su d'une part rester très fidèle à cet esprit débile et violent mais aussi renouveler le gameplay, et pas qu'un peu !

Trois fois plus

C'est simple, MDK 2 offre purement et simplement trois gameplays différents dans le même univers. Commençons par Kurt : peu de différences avec le premier MDK, si ce n'est une optique un peu plus axée sur la discrétion. Kurt est le sniper du groupe, celui qui trompe l'ennemi avec de stupides poupées gonflables à son effigie, devient invisible quand il y a décidément trop de gardes dans une salle, et saute le plus haut. La version athlétique du super héros, capable également de bourriner si besoin est. C'est un personnage très intéressant, ne serait-ce que pour le snipe ! Max, quant à lui, incarne la puissance de feu du groupe. Avec ses quatre pattes préhensiles, il peut faire feu avec quatre armes à la foi ! Ce chien mutant au cigare de Fidel Castro est là pour le carnage pur et dur. Mais il peut aussi utiliser un Jetpack pour se propulser dans les airs, ce qui compense son saut limité. Enfin, le Docteur est évidemment le cerveau de la bande, celui à qui Kurt et Max doivent une bonne partie de leurs capacités, l'inventeur fou qui transforme un grille-pain en arme nucléaire. Car s'il est particulièrement nul en combat par rapport aux deux autres, il peut en revanche se saisir de différents objets pour les associer et en fabriquer de nouveaux, à côté desquels les prouesses de McGyver semblent clairement minables. Certains pourraient peut-être trouver les niveaux du Docteur un peu lourds, mais à mon avis ils apportent un petit côté aventure qui détend entre deux niveaux de carnage. Car si ces trois personnages sont jouables, c'est le jeu qui vous les imposera tour à tour de niveau en niveau.



Le snipe, indispensable dans certains cas. On peut toujours bouger, grâce à la petite vue en haut à droite.

Mini-games

Certains niveaux donnent lieu à une introduction par l'intermédiaire d'un mini-jeu.

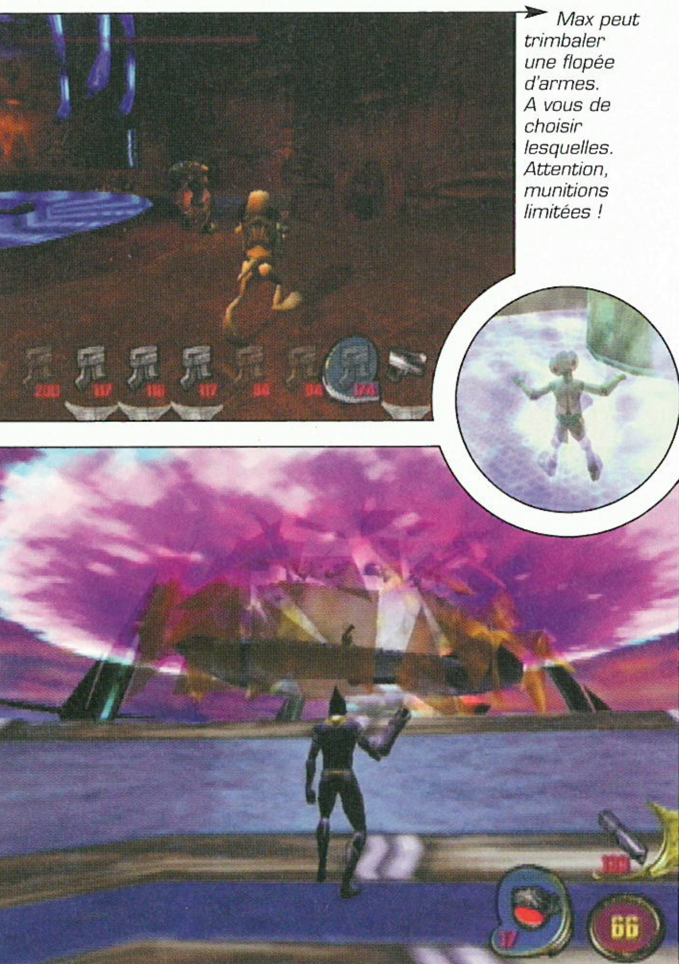


Max, dans une fusée, doit éviter les astéroïdes.

Kurt, légendaire athlète de la chute libre, devra éviter les tirs de ce gros tank.



Kurt, invisible, passe sans problème aux abords de ce garde.



Max peut trimbaler une flopée d'armes. A vous de choisir lesquelles. Attention, munitions limitées !

Et en plus c'est beau

Niveau gameplay, on est donc servi. Reste la technique, qui honore la Dreamcast sans doute possible. Ennemis par dizaines, effets spéciaux bourrés de particules, environnements 3D gigantesques, animation presque sans faille, boss colossaux... Un régal. Bioware, pour son premier développement console, a assuré, c'est le moins qu'on puisse dire. MDK 2 ne souffre donc en théorie d'aucun défaut. Le seul élément à considérer est le caractère si étrange de son univers et de son gameplay. L'humour omniprésent empêche de tripper comme on le ferait sur des titres plus « sérieux », mais le fun y est. Bourré d'idées saugrenues, le jeu offre une profondeur rare pour un soft d'action. Un très bon titre, original et bien pensé, qui apporte du sang neuf à la Dreamcast ce qui n'est pas pour nous déplaire.

RaHaN



Le jetpack est bien pratique, mais il faudra le recharger souvent en fuel.





Notes



Technique
Un moteur extra offrant des niveaux vastes et des effets impressionnants .



Esthétique
Plus poussée que dans le premier opus et plutôt originale.



Animation
Très fluide malgré de sporadiques ralentissements.



Maniabilité
Contrôles à la Turok : déplacement au bouton, vision au stick analogique. Certains auront du mal.



Sons
Bruitages chiadés et musiques motivantes : ça le fait !



Durée de vie
De nombreux niveaux et une difficulté élevée. Les niveaux du Docteur vous demanderont de cogiter.



Plus
La réalisation technique ! Les 3 gameplays différents.



Moins
Une maniabilité inhabituelle. Un concept cependant classique.



Note d'intérêt

Plus loin...

Bioware, dans l'esprit de ceux qui connaissent, c'est évidemment Baldur's Gate. Rien à voir avec MDK : ici, on nage dans le jeu de rôle pur et dur, en 2D et sur les règles d'AD&D. Baldur's Gate, lui, était en cours de développement et la nouvelle vient de tomber : il est malheureusement annulé !

L'avis de RaHaN

MDK 2 est un peu spécial. La réalisation et les nombreuses idées originales du gameplay en font un titre qui vaut clairement le détour ! J'aime beaucoup et, sur Dreamcast, il manque suffisamment de titres vraiment réussis en ce moment pour qu'on l'honore.

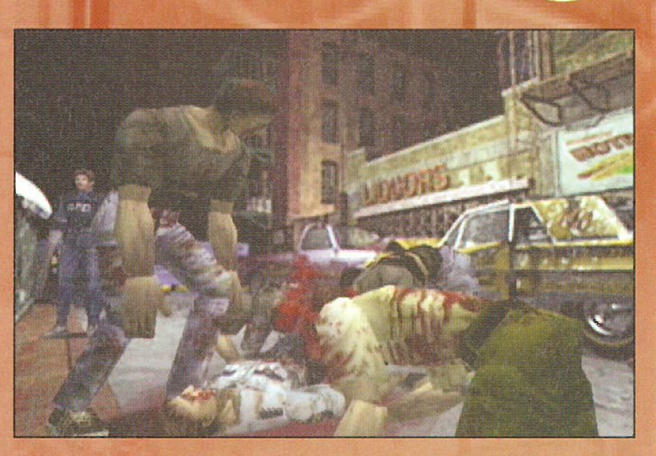
L'avis de Chris

Le premier MDK, créé par Shiny, possédait déjà de grandes qualités. Certes, il n'était pas très beau, mais il faisait preuve d'originalité. Avec MDK2, que l'on doit à Bioware, le constat se révèle plus positif, car en plus d'être original et doté d'humour, le jeu est esthétiquement irréprochable. Moi je dis bravo.

Machine **Dreamcast** Genre **Survival horror**

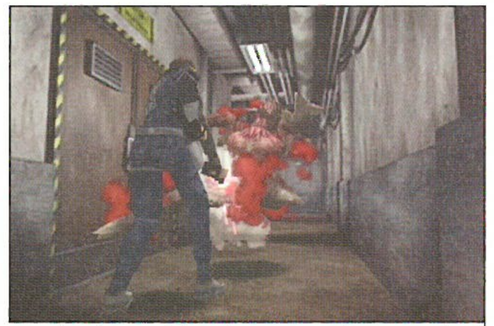


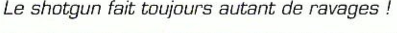
Resident Evil 2



Une fois de plus, Capcom ne faillit pas à sa réputation d'exploiteur de filons... Après deux versions PlayStation, une autre sur PC et une plus récente sur N64, Resident Evil 2 nous revient encore, dopé par les 128 bits de la Dreamcast.

Soul Reaver, Tomb Raider IV, et maintenant Resident Evil 2... Décidément, les éditeurs adorent proposer aux joueurs sur Dreamcast des éditions améliorées de leurs plus gros hits PlayStation. C'est toujours agréable, vous me direz, pour les possesseurs de Dreamcast, de voir tourner sur leur bécane les plus belles versions de ces jeux. On se dit que « ouah, elle est quand même super puissante, ma console à moi », et puis on est content... Mais diantre !, quel manque d'originalité, on voudrait aussi un peu d'innovations ! Bon, c'est pas non plus le moment de refaire le monde vidéo-ludique, ni de faire un procès à môsieur Capcom... D'ailleurs, Chris me souffle que c'est comme ça, qu'on n'y peut rien de toute façon, et que je devrais simplement me contenter de parler de cette adaptation 128 bits... Eh bien soit, allons-y. Tout d'abord, sachez que dans sa version japonaise (sortie en décembre dernier), cette édition Dreamcast proposait un bonus digne d'intérêt, qui a su booster les ventes du produit : une démo jouable assez longue de Code Veronica ! Un petit plus que vous pouvez malheureusement oublier en Europe, car on voit mal Virgin proposer la démo jouable d'un jeu qui sera édité par une boîte concurrente (Eidos en l'occurrence). Autre disparition par rapport à la version jap' : les modes de jeu inédits qui étaient proposés dès la première partie (Extreme Battle, Hunk, etc.). Et là, c'est quand même étrange, car il s'agissait de l'originalité majeure du produit. Vous n'étiez plus obligé de vous refaire le jeu six fois dans tous les sens, en Hard, sans sauvegarder, les mains attachées dans le dos, et un bandeau sur les yeux pour en profiter. Vraiment, on ne comprend pas Virgin sur ce coup-là... Bizarre. Bref, de ce fait, nous avons affaire à une simple réactualisation de la première version PlayStation, avec simplement un nouveau mode de jeu (vous permettant d'avoir dès le début le plein d'armes et les munitions infinies), ainsi qu'une galerie, qui vous propose de mater différents dessins, modèles 3D, travaux sur les décors, etc. Mouais... Sinon, pour ceux qui auraient passé ces deux dernières années sur une île déserte, coupés du reste du monde par manque de moyens de communication, rappelons que vous incarnerez ici deux personnages au choix : Leon Kennedy (un flic fraîchement muté à Raccoon) ou Claire Redfield (venue retrouver son frère Chris, héros du premier épisode, porté disparu depuis). Les deux scénarios de ces protagonistes tiennent sur deux galettes distinctes. Quand vous aurez fini le jeu avec un premier personnage, vous pourrez sauvegarder et continuer la partie avec l'autre, pour voir la vraie fin du jeu. Chaque héros possède donc un scénario A et un scénario B, et il faudra finir le jeu quatre fois pour tout voir... Malheureusement, les différents événements sont trop similaires et font place à de trop nombreuses incohérences (on est habitué, vous me direz, dans la série), pour qu'on ait véritablement envie de refaire le jeu 15 fois.



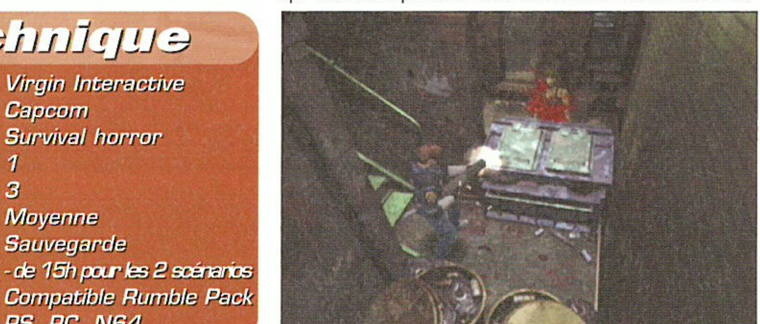

Le shotgun fait toujours autant de ravages !


« Ah, ça va couper chérie. »


A la rédac', les nombreux fans de SWAT apprécient beaucoup cette cinématique.

fiche technique

Editeur	Virgin Interactive
Développeur	Capcom
Genre	Survival horror
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continue	Sauvegarde
Nbre d'heures de jeu	- de 15h pour les 2 scénarios
Spécial	Compatible Rumble Pack
Existe sur	PS, PC, N64







Un avant-goût de Nemesis...

Au beau milieu du scénario B, un énorme cyborg de deux mètres de haut sera lâché dans le commissariat, depuis un hélico. Ce colosse à la puissance et à la résistance phénoménales se lancera alors à votre poursuite. Son objectif est simple : vous éliminer... Lors de votre première rencontre, vous penserez en être débarrassé pour de bon, mais il reviendra sans cesse à la charge, en provoquant à chaque fois un effet de surprise. Il peut par exemple entrer dans la pièce où vous vous trouvez en défonçant un mur, ce qui vous fera bien sursauter, puis carrément paniquer. Vraiment excellent... A chaque nouvelle rencontre, vous aurez le choix entre le descendre ou taper la fuite ! La première solution vous rapportera des munitions à ramasser, mais la deuxième s'avérera souvent la plus judicieuse ! Mais au fait, ça ne vous rappelle rien tout ça ? Non ? Allez, vous n'avez donc pas lu le test de Resident Evil 3 sur PS, dans le n°95 de Joypad ? Vous retrouverez en effet ce concept, au cœur même du troisième épisode de la saga, avec le fameux Nemesis.





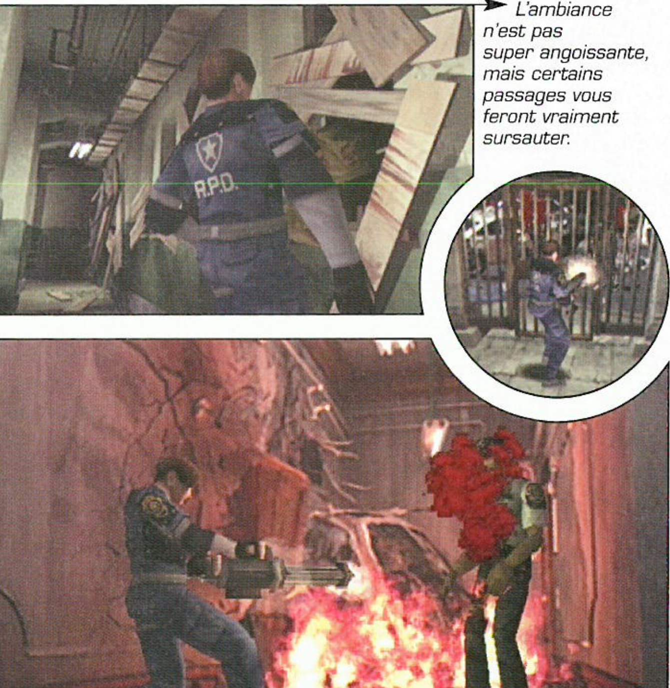




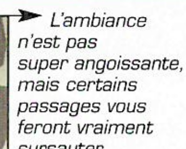
Et l'adaptation, sinon ?

Eh bien on peut dire que l'adaptation est plutôt réussie, merci pour elle. Graphiquement, les décors sont bien plus fins que sur Play', N64 ou même PC. Idem pour les cinématiques et la modélisation des personnages, désormais en haute résolution. Vraiment, l'édition Dreamcast est encore la plus belle, pas de doute là-dessus... Mais le jeu est tout de même vieux, et la console à la spirale est capable de bien mieux que ça. On aurait aimé voir plus qu'un simple portage, à peine amélioré, de la version PC. Du vrai boulot, quoi ! Sinon, concernant le jeu en lui-même, je dois bien avouer avoir pris énormément de plaisir en y rejouant, de bout en bout. Certes, cet épisode reste à mon goût (et à celui de nombreux fans) le moins intéressant de la série (mes deux préférés étant le 1 et Code Veronica), par son manque d'ambiance flippante, de sentiment d'oppression, et son côté action trop poussé. Mais il s'agit quand même d'un très bon jeu ! Les musiques sont splendides, la mise en scène excellente et certains passages vraiment cultes. Les phases avec le T-00 (cf. encart), les changements de personnages en cours de partie, les écorchés qui tombent du plafond... Autant d'éléments qui donnent un bon rythme au jeu ; vous ne vous ennuierez pas une seule seconde, c'est vraiment du tout bon ! Maintenant, reste à savoir si l'achat au prix fort de Resident Evil 2 représente un quelconque intérêt pour vous... En fait, tout dépend du joueur que vous êtes. Le grand fan, fortuné, qui n'y a pas rejoué depuis sa sortie sur Play', pourra se laisser tenter. Tout comme celui qui aime le genre et aurait loupé ce deuxième épisode. Pour les autres, tout dépendra de l'élasticité de votre bourse, parce qu'il ne faudrait pas que cet achat vous empêche de vous procurer Code Veronica, prévu pour juin, logiquement.

Julo



L'ambiance n'est pas super angoissante, mais certains passages vous feront vraiment sursauter.





Dans Resident 2, contrairement à Code Veronica, vous pouvez tirer à travers les grilles.

Notes

16 Technique
La plus belle de toutes les versions, certes, mais on espérait plus de cette mouture Dreamcast...

17 Esthétique
Les environnements graphiques sont fins et très détaillés... Raccoon plus glauque que jamais !

15 Animation
Cette version DC tourne en 60 images par seconde, mais les animations des persos n'ont pas été améliorées.

16 Maniabilité
Si vous jouez à la croix et pas au stick, c'est comme sur Play' : simple et parfaitement maniable.

16 Sons
Des musiques vraiment excellentes et des bruitages corrects (sauf pour les bruits de pas, de temps en temps).

14 Durée de vie
Il faut moins de 15 h pour véritablement finir le jeu (scénario A puis B) dans un sens ou dans l'autre.

+ Plus
La plus belle version du jeu, toutes plates-formes confondues.

– Moins
Encore du réchauffé... Et le génialissime Code Veronica qui arrive bientôt !



7/10 Note d'intérêt



Plus loin...

La licence Resident Evil aura été déclinée sur de nombreuses plates-formes, et si vous suivez bien l'actu, vous devriez savoir que l'adaptation du premier opus a même débuté sur Game Boy Color (quoique celle-ci pourrait bien être annulée) ! Les premières images qui nous sont parvenues étaient très impressionnantes. Peut-être un jour sur Game Boy Advance ?

L'avis de Julo

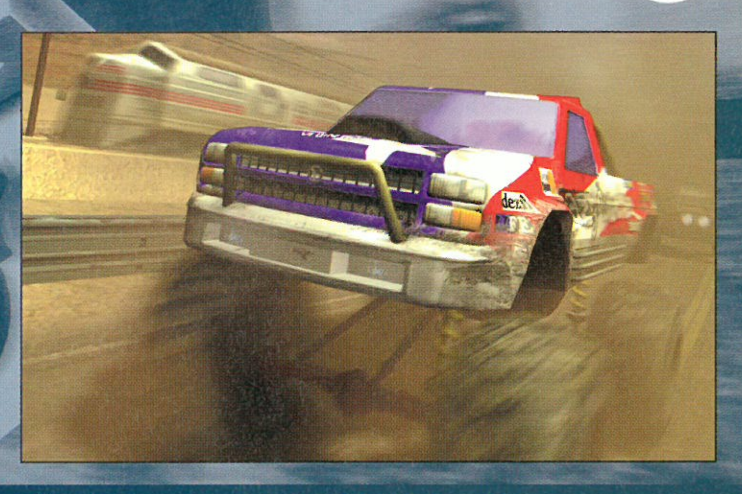
Resident Evil 2 est un excellent jeu, et cette édition Dreamcast est techniquement la plus aboutie de toutes. Si vous n'y avez jamais joué, foncez, ça vaut le détour... Sachez simplement deux choses : les modes inédits ne sont plus proposés dès le début, et Code Veronica ne devrait plus trop tarder à arriver chez nous...

L'avis de Gollum

Quelque soit la machine sur laquelle il tourne, RE2 reste une valeur sûre. Alors s'il est loin d'être le plus intéressant de tous, son histoire à scénarios multiples et son degré de flippette le rendent indispensable pour les fans. On regrettera que cette mouture DC se contente d'être une simple adaptation sans réelles améliorations.



4 Wheel Thunder



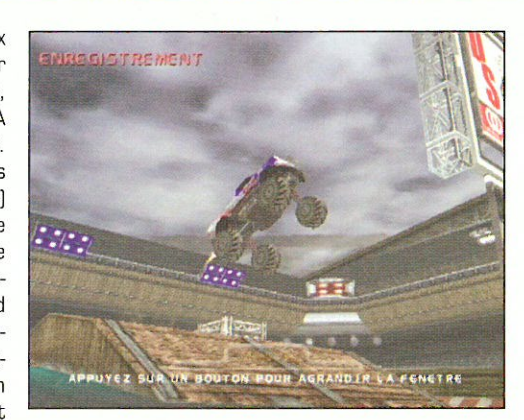
Premier développement de Kalisto (France, cocorico) sur Dreamcast, 4 Wheel Thunder peut se targuer d'être l'un des très rares (voire le seul) bon jeu d'off-road sur consoles !

Qu'il est agréable d'être surpris par la version test d'un jeu, quand ce dernier s'annonçait plus que moyen ! Il en a fait des progrès, le bébé de Kalisto, depuis sa première présentation à la rédac', croyez-moi... Le feeling est toujours le même, certes, c'est de l'Arcade pure et dure, mais de nombreuses améliorations font de ce produit final une véritable réussite, qui se hisse finalement au rang des bons jeux de caisses sur Dreamcast. Malheureusement, 4WT n'est pas exempt de petits défauts, qui empêchent la consécration... Dommage. En attendant, nous avons encore à disposition un peu de place pour faire ensemble le tour du propriétaire. Allez, c'est parti.

Boosters, bosses et suspensions caoutchouc

Le jeu met à votre disposition un petit choix de véhicules off-road, réparti en quatre catégories : Monster Trucks, Buggies, Jeeps et Quads. Leurs différentes spécificités permettent néanmoins de coller aux goûts de tous types de joueurs. Les Buggies, par exemple, sont rapides mais ne tiennent pas la route, les Monster Trucks lourds mais maniables, etc. A vous de choisir la conduite qui vous ira le mieux. Cette sélection faite, vous pourrez vous lancer dans les diverses courses du jeu, soit en Indoor (intérieur) ou en Outdoor (extérieur). La deuxième catégorie restant la plus intéressante des deux, car elle offre des courses très longues, remplies d'embranchements et de raccourcis que vous prendrez un grand plaisir à découvrir. En intérieur, les tracés sont beaucoup plus tortueux et courts, vous obligeant à calculer vos trajectoires et à ne pas y aller comme un bourrin, ce qui est tout de même appréciable et donne au final un gameplay varié. Disséminés un peu partout sur les pistes, les boosters représentent l'élément tactique le plus sympa durant les courses. En passant dessus, vous remplissez votre jauge Boost de quelques secondes supplémentaires (4 secondes avec les bleus, 9 secondes avec les rouges), que vous utiliserez quand vous le désirerez, en maintenant simplement le bouton prévu à cet effet. Compte tenu de la nature du revêtement des pistes (glissant et accidenté), des nombreuses bosses, crevasses et autres virages tortueux qui surviennent toutes les 3 secondes, autant dire qu'il faut souvent y aller mollo sur le booster ! Surtout que la vitesse peut parfois atteindre un niveau surprenant. Le pilotage reste Arcade, rassurez-vous, et représente une vraie réussite, niveau fun. Le sentiment de liberté, sur les pistes en extérieur tout du moins, est également très agréable. Elles proposent en effet des tas de raccourcis cachés, des chemins différents, et des passages très larges qui vous permettent de complètement couper les virages. Ces pistes possèdent même des variantes (jour, nuit, pluie, etc.) qui laissent souvent place à des délires, comme l'OVNI du Far West, la nuit... Vraiment amusant ! En solo, les modes de jeu sont classiques : l'Entraînement pour un démarrage rapide sur les premières pistes disponibles et les modes

Le circuit du Far West doit se situer non loin de la zone 51...





Certaines pistes proposent de nombreux chemins différents.



Le circuit de Corse est très agréable, et vraiment beau.

fiche technique

Editeur	Midway
Développeur	Kalisto
Genre	Course off-road
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveau de difficulté	Aucun
Difficulté	Difficile
Continue	Sauvegarde (16 blocs)
Nbre d'engins à piloter	21
Spécial	Rumble Pack 50/60 Hz
Existe sur	Rien d'autre

Arcade (Indoor ou Outdoor) et Championnat pour délocker les nouveaux tracés et les versions customisées des voitures.

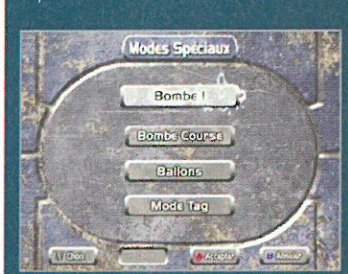
Un bon moteur et des petits défauts

Techniquement, le jeu n'est pas en reste, Kalisto a su dompter au mieux la Dreamcast. Le frame rate reste constamment à 60 images par seconde, les décors sont vraiment beaux et bien remplis, la distance d'affichage (jusqu'à 400 m !) est hallucinante et carrément exempte de clipping... Bref, de ce point de vue, c'est du tout bon, ou presque. Parce qu'on ne peut évidemment pas s'empêcher de regretter quelques petits détails, comme la gestion de certaines collisions avec le décor (votre bolide, lancé à toute allure, stoppera net en entrant dans un mur de face, par exemple), ou encore les effets de poussière (présents mais pas assez prononcés). Ce ne sont là que des vétilles, mais elles ont leur importance et contribuent à l'ambiance trop clean du jeu... C'est très beau, mais trop propre ! Le côté plus cradingue de Buggy Heat (qui reste beaucoup moins bon que 4WT, rassurez-vous) était bien plus sympathique. Idem pour les musiques techno, qui ne collent pas vraiment au genre délirant qu'est l'off-road. Il manque donc à 4WT ce « petit quelque chose » de finition, qui lui aurait donné encore plus de charme... Mais pour l'heure, nous avons là un vrai bon p'tit jeu : simple, complet et plutôt efficace.

Julo

A deux... Bah, c'est pas vraiment mieux

Le mode Deux Joueurs de 4 Wheel Thunder propose différentes épreuves qui se veulent funs et amusantes, mais ne vous intéresseront que deux minutes... Les modes Bombes et Tag ne représentent qu'un piètre jeu de chat, mais en 4X4 et dans une arène. Le mode Bombes Course est identique au mode Bombes, mais sur un vrai circuit (hum, c'était vraiment histoire d'ajouter un mode, ça). Enfin, dans le mode Ballons, vous devrez ramasser des... ballons, de votre couleur, et en avoir au final plus que votre pote. Mouais... Franchement bof. Sinon, tous les modes du jeu en solo (Entraînement, Arcade et Championnat) peuvent aussi se découvrir à deux, sauf qu'on passe de 12 à 2 véhicules sur la piste ! Ce qui enlève une bonne part du fun, vous en conviendrez.

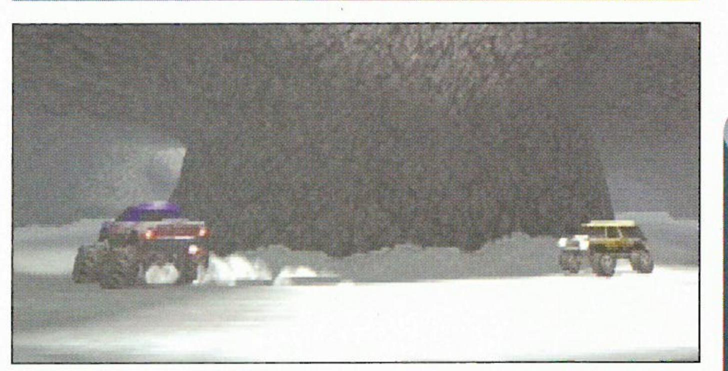


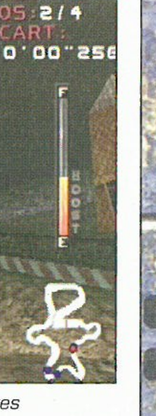












En Indoor, les courses sont beaucoup plus courtes et techniques.



L'argent gagné dans le mode Championnat vous permettra de customiser vos voitures.





Technique
Des graphismes impressionnants et un moteur 3D très performant.



Esthétique
Des décors bien remplis et vivants, mais un aspect global trop clean, trop froid.



Animation
60 images par seconde constamment et sans ralentissement.



Maniabilité
On prend rapidement le jeu en main : piloter les véhicules est très facile et amusant.



Sons
Musique techno pas vraiment dans le ton, qualité des bruitages assez variable.



Durée de vie
Une vingtaine de courses, un long championnat, mais des modes 2 Joueurs assez soporifiques.


Plus
Techniquement très impressionnant. Courses en extérieur longues et vraiment funs.

Moins
Ambiance et musiques pas très chaleureuses. La difficulté souvent excessive.



Note d'intérêt

Plus loin...

Kalisto compterait « rentabiliser » le moteur 3D créé spécialement pour ce jeu (le XL-Tech)... Tout d'abord, en proposant à d'autres développeurs de l'acheter et de l'utiliser, histoire d'avoir rapidement un moteur performant à disposition, pour créer leurs propres jeux de caisses. Ensuite, il est également bien possible que le développement d'un deuxième épisode commence un de ces quatre, sur Dreamcast... Si c'est le cas, vous serez comme d'hab' les premiers informés !

L'avis de Julo

Kalisto est arrivé à nous surprendre, avec ce jeu d'off-road bien speed. Les tracés des circuits sont excellents et le fun au rendez-vous. On regrettera cependant deux trois petites choses, comme le rendu graphique quelque peu aseptisé et les modes 2 Joueurs en duels vraiment inintéressants...

L'avis de Willow

On craignait le pire, mais 4 Wheel Thunder s'en tire plutôt bien. Le titre de Kalisto bénéficie d'un moteur 3D performant et propose des courses vraiment dynamiques. On appréciera les nombreux embranchements et la variété des tracés. Un jeu d'arcade plaisant, assez difficile et relativement technique.

Machine **Dreamcast** Genre **Dungeon-RPG**



Evolution : The World Sacred Device

Le voilà enfin, le premier RPG de la Dreamcast ! Malheureusement, en tant que seul représentant du genre sur la 128 bits de Sega, Evolution ne sera au final qu'un piètre ambassadeur… Il y a des erreurs de jeunesse qui ne pardonnent pas.

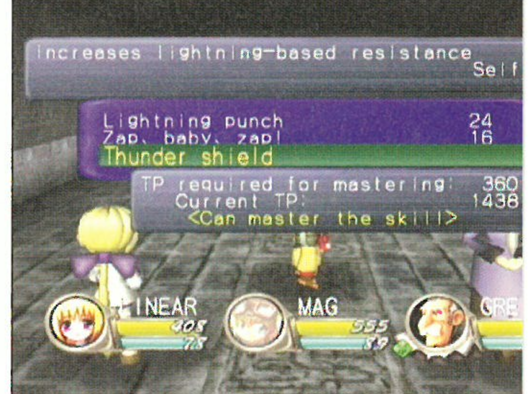
Vous incarnerez ici le jeune Mag, dernier membre de la famille Launcher, une lignée d'aventuriers réputée depuis toujours dans la petite ville de Panam. Trois ans avant le début du jeu, une jeune fille aux pouvoirs mystérieux est arrivée dans la demeure familiale, une lettre du père de Mag à la main. Ce dernier, parti à l'aventure, avait envoyé la petite Linear à l'abri, chez lui. Dans sa missive, il demandait à Mag de s'occuper comme il se doit de cette petite tête blonde, en attendant son retour… Mais le père de Mag n'est jamais revenu ! L'histoire d'Evolution débute alors que nos deux gamins décident d'assumer leur destin d'aventuriers et partent visiter les ruines qui entourent Panam… Vos motivations seront alors de trois ordres. Tout d'abord, Mag compte bien acquérir la réputation de grand aventurier, en faisant honneur à son nom. Ensuite, il sera évidemment question de retrouver Asroc Launcher, le père disparu. Et enfin, en visitant les ruines, Mag espère retrouver l'ultime relique, l'objet sacré, la trouvaille qui fera de lui le plus grand des aventuriers : Evolutia. Pour les accompagner dans les labyrinthes des ruines, Mag et Linear pourront faire appel à trois autres personnages : Gre Nade, majordome des Launcher, Chain Gun, fille d'une famille rivale, et Pepper Box, aventurière en free-lance.





Un p'tit système de jeu intéressant…

Comme tout RPG qui se respecte, Evolution vous offre son lot de statistiques chiffrées (Force, Esquive, Défense, etc.), qui augmenteront avec l'expérience de vos personnages, après tous les combats. Chaque aventurier possède ses spécificités. Certains sont des Cyframes Users (Mag, Chain et Pepper) et possèdent donc une arme évolutive, qui peut augmenter de niveau, proposer toujours de nouveaux coups et même être entièrement paramétrable (vous la customisez vous-même, en lui attribuant certains objets qui auront une incidence sur son fonctionnement). Les autres personnages (Linear et Gre) changeront d'arme à chaque nouvelle découverte d'un donjon. Outre l'arme principale, il est également possible d'attribuer des vêtements à vos aventuriers, allant du chapeau aux bottes, en passant par la veste. Ces derniers changeront vos statistiques et seront de plus en plus intéressants. Sinon, la mécanique de jeu est très simple : vous vous rendez à la société archéologique de Panam, pour dégoter un contrat de fouille dans l'une des ruines proposées, faites le plein d'objets à la boutique d'items, choisissez un troisième personnage et partez en avion, direction la ruine sélectionnée. Là-bas, il sera simplement question d'avancer dans les dédales tortueux des différents niveaux de la ruine (générés aléatoirement), pour enfin battre le boss et revenir au village. En cas de réussite, la société vous récompensera, histoire d'amé-



Pour apprendre de nouveaux coups, il faudra récupérer des TP durant les combats.

La position de vos personnages est un facteur à ne pas négliger, car certains sorts couvrent une ligne entière…





fiche technique

Editeur	Ubi Soft
Développeur	Sting
Genre	Dungeon-RPG
Nbre de joueurs	1
Niveau de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continue	Sauvegardes (8 blocs)
Nbre de personnages	5
Spécial	Premier RPG sur DC
Existe sur	Rien d'autre

Ubi n'a pas pris la peine de traduire le jeu en français.

liorer vos Cyframes et de rembourser la dette familiale (due à la disparition subite de votre père). Entre chaque bouclage de ruine, le scénario avancera automatiquement, sans que vous ayez à discuter avec des villageois ni à participer à une quelconque quête annexe... Non, vous n'exécuterez véritablement qu'une seule chose : des combats à foison dans les nombreux couloirs des donjons...

Mais un gameplay trop répétitif

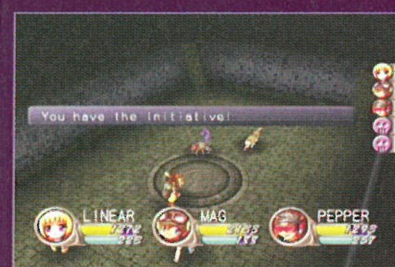
Alors si effectivement le système d'évolution des armes et personnages ainsi que l'intérêt des combats qui en découle peuvent captiver, cela ne dure qu'un bref moment... En effet, la répétitivité de l'action et le manque d'interactivité avec le scénario finissent par étouffer le gameplay. Ajoutez à cela une durée de vie plus que limitée, et vous obtenez un bon petit gâchis... Parce qu'Evolution avait vraiment quelque chose d'accrocheur... Dommage.

Julo

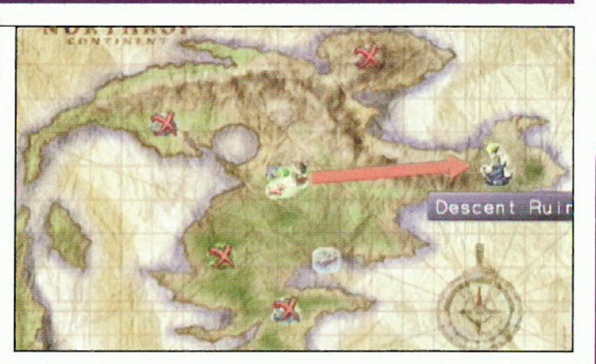
Les bons RPG sur Dreamcast, ce n'est pas pour tout de suite

De l'art d'être fourbe avec les monstres





Contrairement à un Final Fantasy, par exemple, les combats d'Evolution ne sont pas générés aléatoirement. Vous verrez les ennemis bouger durant vos déplacements dans les donjons. Ils vous provoquent, vous coursent et le combat ne s'enclenche qu'à partir du moment où vous entrez en contact avec eux. Un système que vous êtes nombreux à apprécier. Ce qu'il y a de sympa, c'est que la façon dont vous croiserez ces monstres influera directement sur le combat. Un facteur supplémentaire très appréciable, car si vous et votre adversaire vous foncez dessus, face à face, le combat partira à chances égales, mais si vous arrivez derrière lui, vous aurez très nettement le dessus, grâce à l'effet de surprise... et inversement ! Pour savoir qui a l'avantage dans une bataille, un message apparaît au début du combat et la musique change en fonction de votre position. Un élément qui permet de rendre vos balades dans les donjons plus vivantes que dans un RPG classique, et rompt un peu la monotonie qui caractérise Evolution.



La très limitée carte du monde d'Evolution.





De très rares passages de plate-forme viennent ponctuer certains couloirs.

Notes


16 Technique
Une 3D simpliste mais très clean et sans bavures. Du bon boulot.


16 Esthétique
Le look dessin animé est très bien rendu, et l'ambiance Jules Vernes plutôt sympathique.


15 Animation
Les anims des personnages sont limitées, comme dans tout RPG, mais le moteur du jeu est fluide.

17 Maniabilité
Les personnages répondent parfaitement, les menus sont accessibles et clairs.


15 Sons
Musiques et bruitages réussis, mais pas assez variés.


8 Durée de vie
Le point faible : 6 donjons et basta. Trop court pour un jeu de ce genre.

Plus
Une ambiance bon enfant. Le système de combat, l'évolution des armes et persos.

Moins
Trop plat, répétitif et court. Pas de traduction en français.


5/10 Note d'intérêt

Plus loin...

A l'heure où vous craquerez peut-être pour Evolution en officiel, le deuxième épisode de la série sera disponible au Japon, depuis deux mois déjà (Zoom dans le Joypad n°95). Judicieusement intitulé Evolution 2, cette nouvelle tentative de Sting corrige partiellement les défauts du premier épisode, à savoir la durée de vie et la répétitivité du gameplay... La sortie de ce soft chez nous dépendra sûrement du succès d'Evolution premier du nom, Ubi Soft n'a en tout cas rien annoncé pour le moment.

L'avis de Julo

Evolution m'a bien plu mais pas très longtemps. Le système de jeu est intéressant, les personnages rigolos et l'ambiance graphique attachante... Mais le gameplay s'essouffle très vite et la durée de vie est si courte !!! Certains lui pardonneront à condition d'adorer le genre jusqu'ici inexistant sur DC.

L'avis de Willow

Evolution est une petite production de seconde zone pas trop mal réalisée certes mais d'un intérêt discutable. Le système de combat n'innove pas des masses, le jeu est beaucoup trop court et relativement lassant à moyen terme. A réserver aux fans incurables de Dungeon/RPG. Visez de préférence le marché de l'occaz' !



F1 Racing Championship



F1 World Grand Prix galère injustement dans les linéaires des magasins, EA Sports compte sur la licence 2000 pour faire un carton et Ubi Soft tente sa chance une seconde fois. Choisis ton camp, camarade !

Le chassé-croisé des simulations de Formule 1 continue. Après le décevant F1 2000 signé EA Sports... heu, Visual Sciences, pardon, c'est au tour d'Ubi Soft de tenter de convaincre les amateurs de monoplace. Inutile de tergiverser pendant trois plombes, F1 Racing Championship ne joue pas sur le même registre que le titre de Lankhor, F1 World Grand Prix (jeu injustement boudé, précisons-le au passage). En d'autres termes, ce titre « chino-canadien » vise le plus grand nombre, le grand public, quoi. J'en connais qui vont faire la gueule, mais c'est comme ça, c'est la vie, il en faut pour tous les goûts.





Comme dans F1 2000, les rétroviseurs sont fonctionnels.

De bonnes surprises

Si l'année précédente, les développeurs avaient un peu raté leur coup avec un portage simplifié à outrance du fantastique Monaco GP2, cette fois, l'équipe de développement chinoise semble avoir trouvé un équilibre idéal entre simulation et arcade. En fait, le mode Simulation de F1 Racing propose deux styles de pilotage bien distincts. En Facile, la conduite ne pose pas de grosses difficultés. Les distances de freinage sont très courtes, les pertes d'adhérence inexistantes et la F1 ne subit pas trop les effets de la force centrifuge. A vrai dire, on fait assez peu de différence avec le mode Arcade de Monaco GP2. En revanche, si vous optez pour le niveau de réalisme dit « Réaliste » (désolé, c'est pas de ma faute !), là, les choses deviennent tout de suite plus intéressantes. Le comportement de la monoplace change du tout au tout. Il faut nettement anticiper ses freinages à l'approche des virages, soigner ses trajectoires, la direction étant plus rigide, on rattrape moins facilement ses erreurs, et enfin on ne peut plus se permettre de placer une roue dans l'herbe sans risquer une petite perte d'adhérence voire un tête-à-queue. De plus, la gestion des dégâts est relativement sévère : un choc à pleine vitesse avec un rail de sécurité ou un concurrent provoquera la perte d'un aileron ou d'une roue. Certes, on se situe encore à des années lumière du réalisme de F1 World Grand Prix, mais la conduite est vraiment plaisante. Là, pas de problème, on s'amuse. Autre plus appréciable, F1 Racing Championship bénéficie d'une excellente réalisation graphique. Il s'agit incontestablement du plus beau jeu de F1 32 bits : gestion des ombres portées des arbres, environnement hyper détaillé et coloré, végétation finement représentée, modélisations des F1 aux petits oignons, effet de « blur » sur la grille de départ, reflets... Franchement, les programmeurs ont assuré ! Concernant l'impression de vitesse, là encore, vous ne serez pas déçu. Malgré quelques légers problèmes de frame-rate sur certains circuits (Interlagos notamment, au niveau des pit-stop), le jeu offre d'excellentes sensations. Au chapitre des griefs, on regrettera toutefois les faiblesses de l'Intelligence Artificielle. Si les concurrents suivent des trajectoires cohérentes, ils ont tendance à ignorer votre présence dans certaines situations. Résultat, vous êtes parfois percuté bêtement après un freinage un peu sec ou lors d'un « inter » audacieux. C'est certes

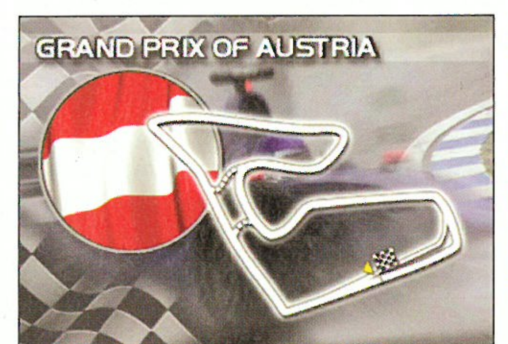




Bien vu : un petit radar permet de surveiller ses arrières.

fiche technique

Editeur	Ubi Soft
Développeur	Ubi Soft
Genre	Simulation de F1
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	4
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nbre de circuits	16
Spécial	Compatible Dual Shock
Existe sur	Bientôt sur N64 et DC



C'est tout ?

Petite déception, le mode Multi-joueurs ne permet pas de se mesurer à d'autres concurrents gérés par la machine. Deux F1 en piste, basta. Une constante dans les jeux de Formule 1. Vous pourrez, bien entendu, opter pour un pilotage Arcade ou Réaliste, effectuer des réglages et splitter l'écran horizontalement ou verticalement. L'animation reste fluide et le nombre de vues assez satisfaisant. C'est déjà ça. La vraie nouveauté, c'est le mode Ecole de Conduite qui permet de se familiariser avec le comportement de sa monoplace et de bien repérer les timings pour les freinages et les réaccélérations, grâce à une jauge de timing et à la présence de flèches de couleur plus ou moins foncée sur la piste. Sympathoche. Sinon, il faut savoir que contrairement à F1 2000, F1 Racing Championship est basé sur la saison 99. Du coup, pas de Grand Prix d'Indianapolis, pas de Jaguar, pas de changement d'écurie réactualisé, ni de BMW. Eh oui, seul EA Sports détient à ce jour les droits de la saison 2000.



Un pilotage beaucoup trop arcade

Dans certaines situations, les concurrents ont tendance à vous percuter. Lourd !

F1 Racing propose huit points de réglage. En mode Réaliste, pensez à régler l'angle de braquage au maximum.

moins systématique que dans Type S mais ça gonfle quand même un peu. Les collisions avec les concurrents sont également assez décevantes : les F1 ne réagissent quasiment pas, ce qui donne un côté un peu auto-tamponneuse aux chocs. Bof. Pour finir, on s'étonnera de l'absence d'un mode Carrière, et le mode Pick Up, censé nous faire vivre des mini-challenges, s'est évaporé des menus. Reste un petit mode Training pour se consoler d'un contenu un peu trop classique. Malgré tout, si vous êtes hermétique à la simu' et que vous recherchez un bon compromis entre Formula One 99 et F1 World GP, vous pouvez vous laisser tenter sans crainte. Le jeu est beau, fun... et pas cher : 219 francs. Le titre d'Ubi Soft bénéficie, en effet, de la nouvelle politique de prix de Sony. Plutôt motivant, non ?

Willow



Le moteur de collision est un peu faiblard. Rien à voir avec celui de Formula One 97 et F1 WGP.

Notes


16 Technique
Un moteur 3D relativement performant malgré de légers ralentissements sur certains circuits.


16 Esthétique
Des circuits très détaillés, des couleurs chaleureuses et des F1 parfaitement modélisées.


15 Animation
On note de temps à autre de légères chutes de frame-rate. Rien de grave. Bonne impression de vitesse.

18 Maniabilité
Un pilotage très accessible mais pas simpliste. La vue volant demande une bonne connaissance du circuit.


14 Sons
Il y a un peu trop de reverb sur le son du moteur. Bruitages réalistes et commentaires ultra discrets.

15 Durée de vie
En paramétrant le réalisme au maximum, on prend vraiment du plaisir à piloter. Concurrents coriaces.


Plus
La réalisation graphique. Bon compromis arcade/simulation.

Moins
L'I.A. des concurrents. Encore trop simpliste pour les puristes.


7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Les versions N64 et DC de F1 Racing Championship s'annoncent elles aussi très réussies. Le lancement de ces deux simulations de Formule 1 est normalement prévu pour la mi et la fin juin. En clair, tests le mois prochain, les gars !





La vue cockpit est assez basse et demande une parfaite connaissance des circuits.



L'avis de Willow

Incontestablement le meilleur compromis arcade/simulation en matière de course de Formule 1. Le pilotage, bien que très accessible, reste en effet suffisamment intéressant pour vous retenir un bon moment devant votre écran. En revanche, si vous recherchez un jeu de F1 hyper pointu, nous vous recommandons F1 WGP de Lankhor.

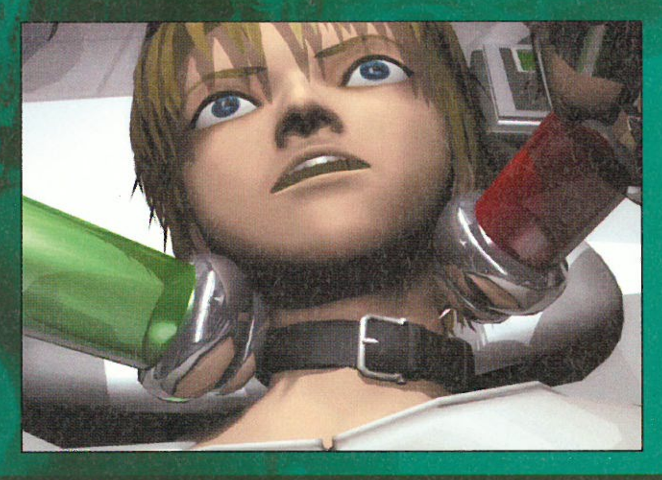
L'avis de Trazom

Fan de la première heure, je dois dire que je suis un gavé de tous les jeux de F1 ! Celui de Ubi est certes réussi, même s'il est très arcade, mais n'apporte rien de révolutionnaire dans le genre. Les voitures ont toujours 4 roues et les circuits n'ont pas changé. Sur le fond, je reste sur ma faim. A quand le vrai renouveau du jeu vidéo ?

Machine **PlayStation** Genre **Action/Aventure**



Galerians



Théâtre d'inconcevables expérimentations, l'hôpital étendait son ombre lugubre sur Michelangelo City. Là, deux seringues se retiraient lentement du cou de Rion. Prisonnier de votre amnésie, Galerians distille une aventure sombre où votre esprit torturé se substitue aux armes, où votre quête est celle du souvenir.

Quelques gouttes de sueur perlaient à la surface de son front. Son pouls paraissait normal, sa respiration reprenait un rythme tranquille. Le choc avait été brutal. A 14 ans, sa tête bourrée de substances malsaines, Rion n'était déjà plus qu'un objet. Un simple cobaye. Il restait prostré sur son lit d'hôpital, le regard perdu, hagard. Il ne possédait plus rien, sa mémoire s'était évanouie. Sous l'emprise de redoutables drogues, l'âme errante de Rion n'avait pas encore pris conscience de ses surpuissantes capacités. Lorsque soudain, son esprit fut habité par une douce voix, un appel télépathique de la dernière chance envoyée par la mystérieuse Lilia. Il lui fallait s'évader et profiter enfin des pouvoirs psychiques que lui avaient conférés ces injections quotidiennes. L'heure était venue de laisser libre cours à la vengeance, de faire s'abattre avec férocité ses pouvoirs sur ses tortionnaires.



Même si elle nécessite plus de temps de concentration, l'attaque de feu reste la plus efficace.

fiche technique

Editeur	Crave Entertainment
Développeur	Polygon Magic
Genre	Action/aventure
Nbre de joueurs	1
Niveau de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continue	Sauvegarde
Nbre d'environnements	4
Spécial	Dual Shock, 3 CD, 299 F !
Existe sur	Rien d'autre

Esprit es-tu là ?

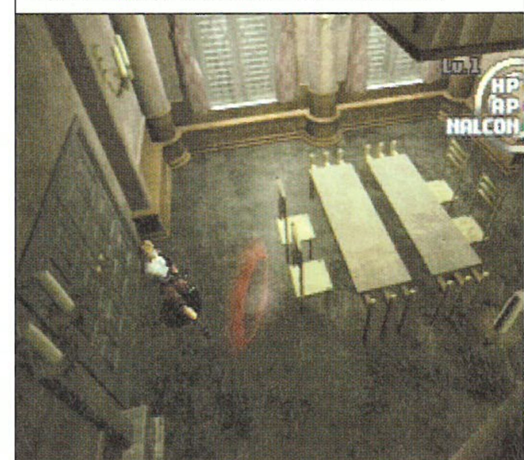
Avec son ambiance froide où désespoir et violence pulsionnelle cohabitent, à l'image d'Akira, Galerians ne dissimule pas l'origine de ses multiples inspirations, auxquelles on pourrait ajouter un soupçon de Resident Evil, ne serait-ce que pour l'habillage. Mais les développeurs sont habiles et le cocktail d'action et d'oppression qu'ils nous ont concocté ne mettra pas longtemps à vous prendre aux tripes. Le premier élément marquant qui viendra instantanément vous projeter au cœur de l'aventure réside dans l'équilibre extrêmement instable qui existe entre les pouvoirs psychiques de Rion et la fragilité qu'ils tentent de masquer. Loin des habituels Rambo qui passent leur temps à sulfater, Rion a pour seule arme son cerveau, qui peut aussi représenter son pire ennemi. En effet, si vous devrez combattre via l'émission de redoutables décharges psychiques, chaque effort consenti vous plongera petit à petit dans un état de stress profond. Le seul petit problème reste que, dans le futur, engloutir un bon tube d'aspirine 1 000 mg ultra effervescente sera aussi efficace pour calmer vos migraines que les conseils du vieux rebouteux du coin. En clair, s'il ne s'injecte pas suffisamment de calmants et d'antidépresseurs, Rion risque de passer en situation de manque extrême et de péter littéralement un câble. Entre nous, je ne sais pas si vous avez déjà essayé de parler à une personne prise de mal de crâne chronique, mais, là, oubliez, ce n'est même pas la peine. En phase de stress maximal, Rion sombre alors dans des souffrances d'une rare intensité, met sa tête entre les mains et avance en titubant. Avantage de la situation : vous pourrez foudroyer sur place la plupart des ennemis d'un simple regard. Inconvénient : vous avancerez à la vitesse d'un grain de riz de course, et pire, votre énergie s'amenuisera progressivement jusqu'à la perte de conscience définitive. Le cerveau de Rion est une belle machine, une arme meurtrière aussi, mais qui pourra malheureusement se retourner contre lui.

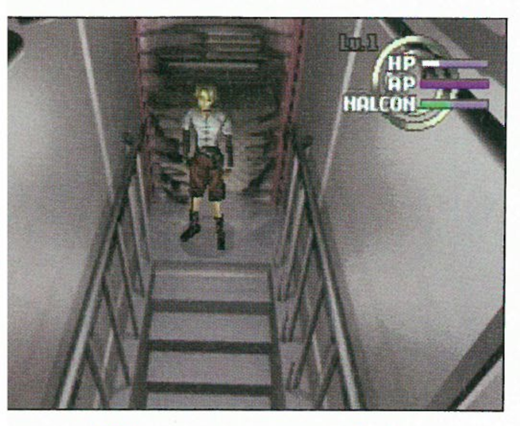


Rion possède un redoutable charisme. Ses gestes sont vraiment élégants.



Parfois un peu trop distants, les angles de vue ne permettent pas toujours une vision optimale.







Un concurrent sérieux

Vous le comprendrez très vite, la violence distillée dans Galerians est bien plus psychologique que visuelle. Oui, bien évidemment, vous aurez la capacité de voir couler quelques litres d'hémoglobine, mais l'essentiel est ailleurs et puis, dans le fond, les affrontements ne seront pas si nombreux que cela. Ainsi, outre ses pouvoirs destructeurs, Rion disposera de capacités sensorielles particulièrement développées qui lui permettront d'imposer les mains sur un objet pour le faire parler. Bon, là, il ne s'agit pas de faire pousser des cris à une porte, mais par exemple d'en déchiffrer mentalement le code d'accès, d'apercevoir dans un flash l'emplacement de tel ou tel mécanisme. Généralement, ce genre d'action déclenchera l'une des deux millions de cinématiques qui truffent le jeu. A ce sujet, si la réalisation technique n'égale pas celle des chefs-d'œuvre du genre, le travail effectué reste de premier ordre. Galerians souffre certes de quelques défauts tels qu'une linéarité un peu trop prononcée ou un manque de dynamisme évident lors des séquences d'action, mais l'essentiel est préservé. L'atmosphère est oppressante, l'histoire captivante, tandis que le gameplay reste suffisamment novateur pour mériter l'attention de ceux qui ont déjà eu l'opportunité de survivre aux enfers de Resident Evil 3 et Silent Hill.

Gollum

Tout est dans le cerveau

Vous débuterez l'aventure avec deux attaques psychiques de base. L'une, rapide, foudroie vos adversaires, tandis que la seconde, plus complexe à manier, les embrasera comme de vulgaires fétus de paille. On regrettera seulement qu'il soit impossible de se retourner soudainement pour fuir (l'absence d'esquive en général), et que la concentration d'énergie ne puisse s'effectuer en mouvement. Cependant, si les combats se révèlent un peu statiques en début d'aventure, tout se précipitera dès que vous rencontrerez des ennemis disposant eux-mêmes de pouvoirs psychiques. Dans un registre équivalent, notez aussi que votre pouvoir de vision ultra sensorielle vous permettra de débloquer de nombreuses cinématiques. Ces dernières, plutôt surprenantes de qualité, se répartissent entre les flash-back qui enrichissent l'aventure (la plupart sont cachés, à vous de les découvrir en « scannant » intelligemment les lieux) et les plus traditionnelles séquences narratives qui font progresser une aventure au final plus longue qu'un Resident Evil.





15 Technique
Les traditionnels décors en 2D pré-calculée avec intégration des persos 3D. Certains effets superbes.

16 Esthétique
Une esthétique volontairement froide avec des environnements parfois glauques à souhait.

14 Animation
Rion se déplace avec souplesse, mais quelques créatures bougent vraiment comme des casseroles.

14 Maniabilité
Bonne, même si on regrettera l'absence de certains mouvements et des caméras parfois trop distantes.

15 Sons
Des nappes sonores pour se mettre dans l'ambiance et un travail de doublage en français plutôt convaincant.

15 Durée de vie
Dans la veine d'un Resident Evil et malgré 3 CD bien remplis, il se finit en une dizaine d'heures.



Plus
Une aventure prenante aux rouages innovants. Des cinématiques nombreuses et réussies.

Moins
Le manque de dynamisme des séquences d'action. Un scénario plutôt linéaire.



7/10 Note d'intérêt

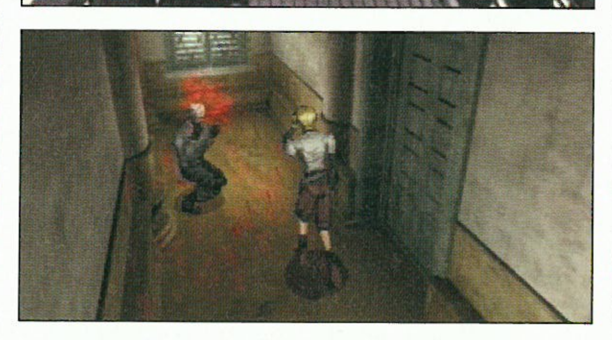
Plus loin...

En novembre dernier, alors que Galerians venait à peine de sortir au Japon, les développeurs se sont mpressés de faire connaître leur envie de poursuivre l'aventure. Une suite serait donc actuellement en préparation pour le compte de Sony bien évidemment, et sur la PlayStation 2 pour être plus précis. Espérons que chez Polygon Magic, on maîtrise les entrailles de la bête et que les idées innovantes affluent de nouveau.





Il faudra parfois « scanner » les lieux, pour découvrir des indices ou déclencher un flash-back.





L'avis de Gollum

Malgré ses ressemblances graphiques avec Resident Evil, Galerians n'est pas un vrai survival/horror. L'action est moins intense, les sursauts une denrée rare. Mais le sentiment d'oppression permanent et le système de jeu unique vous rendront vite dépendant. Captivant et bien réalisé, il surprend agréablement.

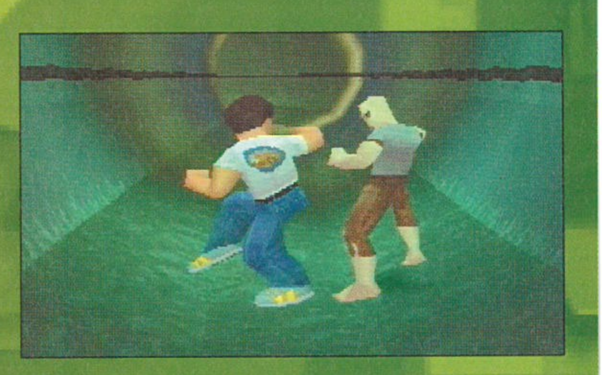
L'avis de Greg

Galerians bénéficie d'une ambiance géniale et d'un scénario attachant. Le système des pouvoirs psychiques est original, mais on regrette une réalisation un poil trop « cheap ». Galerians est plaisant, même s'il n'offre pas une longue durée de vie. Je le conseille à ceux qui ont fini Resident Evil 3 et qui aiment les histoires à la Akira.

Machine **PlayStation** Genre **Action/plate-forme**



Jackie Chan's Stuntmaster



En développement depuis plus de deux ans chez Radical Entertainment, Stuntmaster aura su se faire attendre... Aujourd'hui, la superstar de kung-fu du cinéma débarque enfin sur nos PlayStation, et le fan que je suis est bien content d'hériter de ce test !

Tout commence comme dans un bon film de Jackie Chan : notre héros joue le rôle d'un livreur de colis et hérite, dans l'intro, d'un paquet pour un temple shaolin, qui semble de la plus haute importance... Avant d'effectuer ce long trajet en camion, le gourmand s'arrête dans un restaurant pour manger une bonne soupe chinoise et aperçoit son grand-père, dehors, bloqué par quelques mafieux dans une limousine ! Hop, deux trois cascades pour sortir au plus vite du resto, rebelote à l'extérieur sur une benne à ordures lancée à toute allure, et nous voilà lancés pour 15 niveaux de baston, répartis en 5 thèmes graphiques. Pourquoi le gentil pépé s'est-il fait kidnapper ? Qu'y avait-il dans le paquet pour le temple shaolin ? C'est ce que vous tenterez de découvrir dans les rues de Chinatown, sur les docks, dans les égouts, sur le toit des immeubles et dans l'usine du coin. La mécanique de jeu est très simple : vous progressez dans les différents niveaux, en bastonnant vos ennemis (c'est le côté beat them all progressif) et devez faire preuve d'adresse en vous jetant dans le vide pour vous rattraper sur le mur d'en face, en escaladant des caisses, etc. (c'est le côté plate-forme). Un mélange de deux genres anciens, pour un gameplay plutôt classique. Côté réalisation, Radical Entertainment n'a pas voulu jouer le réalisme et nous propose une ambiance graphique assez rigolote, avec des personnages SD. Ça ne se prend pas une seconde au sérieux, mais ça colle finalement très bien avec le style Jackie Chan. Les premiers niveaux (à Chinatown) sont d'un classicisme absolu et ne proposent rien de vraiment bien intéressant... Ils vous serviront surtout à vous familiariser avec les différentes combos et autres mouvements spectaculaires de l'homme le plus fracturé du monde. Ensuite, tout devient plus amusant : on commence à faire de jolis enchaînements, à rebondir contre les murs pour donner des coups de pied, à utiliser le bouton de contre, etc. La monotonie propre à ce genre de jeu sera ici brisée par des phases de plate-forme qui requièrent une certaine adresse. Complètement insipides durant les premiers stages, ces passages deviennent vraiment très agréables ensuite (notamment dans les tunnels du métro).

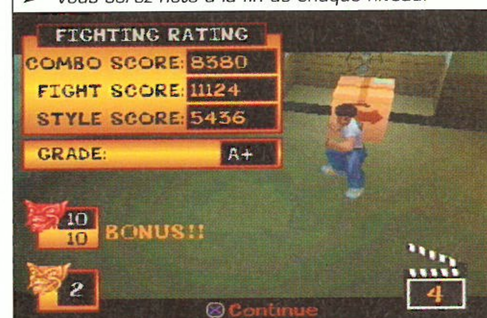


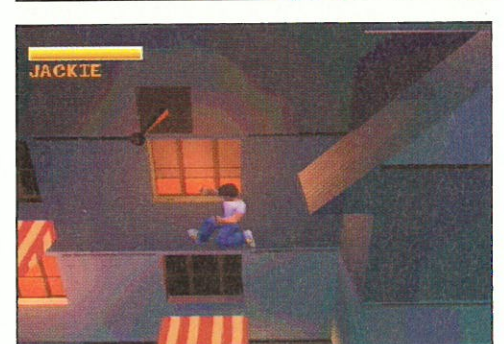
La technique de l'homme ivre, qui nous vient de Drunken Master, ici, en application !



Vous pourrez ramasser n'importe quoi dans le décor, pour en faire une nouvelle arme.

Vous serez noté à la fin de chaque niveau.





Des chutes comme on en voit beaucoup dans les films de Jacky Chan.

fiche technique

Editeur	Sony C.E.
Développeur	Radical Entertainment
Genre	Action/plate-forme
Nbre de joueurs	1
Niveau de difficulté	Aucun
Difficulté	Progressive
Continue	Sauvegarde (1 bloc)
Nbre de niveaux	15
Spécial	Compatible Dual Shock
Existe sur	Rien d'autre

On s'énerve un peu, aussi...

Malheureusement, la jouabilité ne suit pas toujours... Comparé à l'agilité qui le caractérise dans la réalité, le poids du Jackie virtuel est très handicapant lorsqu'il s'agit de sauter d'un mur à l'autre ou de rebondir sur les stores en tissu. On finit souvent par tomber dans le vide, ce qui énerve un max... D'autant que le niveau se charge à chaque fois que vous perdez et que les loadings sont juste super longs !!! Ça vous donne envie de jeter la manette sur votre bonne vieille Play'. Un point qui gâche vraiment le plaisir de jeu et qui aurait pu être facilement optimisé. Rageant et bien dommage, car je me suis quand même bien amusé avec ce p'tit jeu d'action sympatoche. Et

Le niveau dans les tunnels du métro est vraiment génial !

Comme dans les films de Jackie !

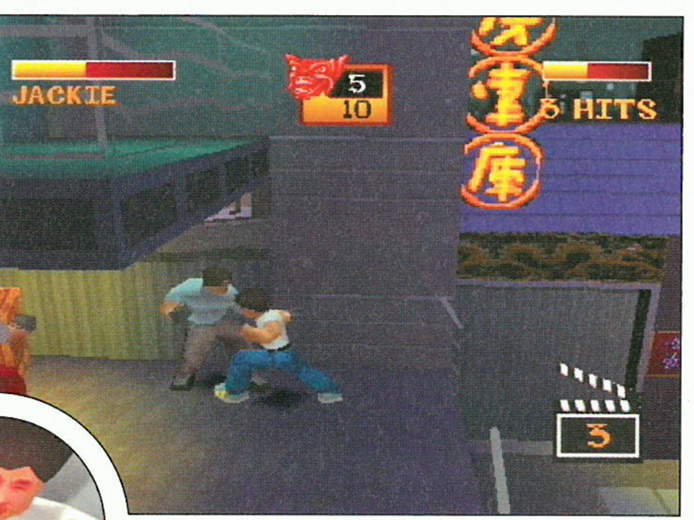
Malgré le côté caricatural des graphismes, les gars de Radical ont réussi à retranscrire à merveille l'ambiance des films de Jackie Chan... Tout d'abord, ils ont invité la star dans leurs locaux pour une séance de Motion Capture et d'enregistrement de voix (il ne cesse pas, dans le jeu, de lancer ses phrases bien connues, du genre : « Je ne veux pas d'ennuis ! »). Mais Jackie a également participé, en donnant de nombreux conseils aux développeurs, et même quelques idées. Ainsi, on retrouve dans le jeu de nombreux éléments de ses films, comme son fameux saut en appui sur le mur, la façon dont il passe par-dessus une voiture qui fonce sur lui, sa course sur les murs ou encore sa capacité à utiliser tous les éléments disponibles (pot de fleurs, balai, tabouret, etc.).



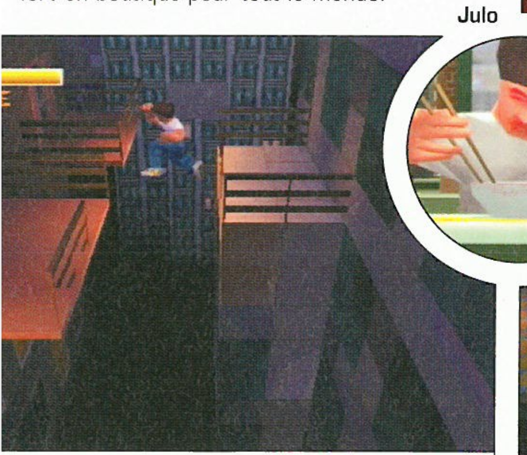


je suis sûr qu'il en sera de même pour tous les fans du Charlie Chaplin chinois, car on retrouve ici toute l'ambiance de ses films (cf. encart). Il ne fait d'ailleurs aucun doute que maître Chan ait participé activement au développement, et que les développeurs soient de vrais fans. Dernier point au chapitre des déceptions : le jeu ne propose pas de mode Deux Joueurs, ce qui affecte évidemment la durée de vie et le fun, car vous ne ferez pas chaque niveau plus de deux trois fois. Au final, Stuntmaster reste une réussite, compte tenu de ce qui se fait dans le genre de nos jours, mais ne vaudra peut-être pas son prix fort en boutique pour tout le monde.

Julo



Pour battre le boss du niveau 12, attendez qu'il soit ébloui et « comboïsez »!



La jouabilité n'est pas excellente durant les phases de plate-forme, le personnage étant trop « lourd ».

Notes

15 Technique
Une 3D basique et des graphismes simples, mais tout tourne bien et proprement.

15 Esthétique
Représentation SD des personnages sympa, décors simples mais agréables.

14 Animation
Il manque un peu d'étapes pour profiter des super mouvements de Jacky, mais le moteur est fluide.

13 Maniabilité
Pas excellente dans les phases de plate-forme. Jacky est trop « lourd » et moins agile qu'en vrai.



16 Sons
Bruitages kung-fu sympas et musiques d'ambiance qui collent bien à l'action.

14 Durée de vie
15 longs niveaux, difficulté progressive, mais pas de mode 2 Joueurs pour prolonger le plaisir.

+ Plus
Ambiance des films très bien retranscrite ! Nombreux coups et mouvements possibles.

– Moins
Des loadings insupportables dès qu'on perd. Jouabilité souvent laborieuse dans les phases d'adresse.



6/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Radical Entertainment est l'un des plus gros développeurs privés du Canada. Fondée en 91, cette boîte s'est spécialisée dans les jeux de sports (NHL Championship 2000, MTV Snowboarding, etc.) et les jeux à licence (Independence Day, Jackie Chan), avec plus ou moins de brio ! Stunt Master était le dernier jeu prévu sur son planning, maintenant qu'il est sorti, on attend de voir ce que ces gars-là nous préparent... On en saura sûrement plus après l'E3 au mois de mai.

Mélange de beat them all et de plate-forme sauce kung-fu Comédie

L'avis de Julo

J'ai franchement pris beaucoup de plaisir avec ce p'tit jeu d'action... Mais il faut dire que je suis un super fan de Jackie Chan ! Si vous êtes comme moi, vous pouvez éventuellement vous laisser tenter... Mais attention, la réalisation à l'ancienne, le genre beat them all et la répétitivité qui le caractérisent pourraient vous ennuyer rapidement.

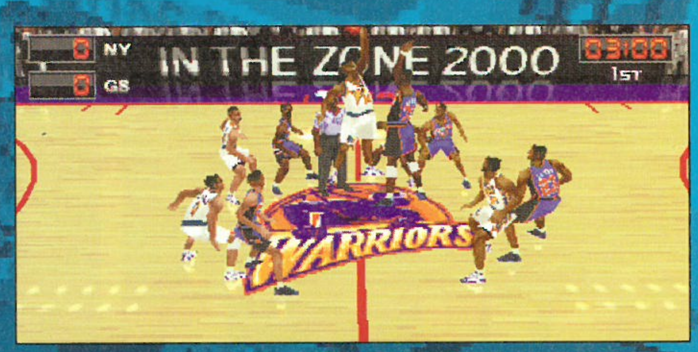
L'avis de Trazom

Voilà un petit jeu fort sympathique, ma foi ! Un peu old school certes, mais terriblement défoulant et bien réalisé. Bien sûr, ça ne casse pas des briques et il est fort dommage qu'on ne puisse y jouer à deux, mais le simple fait d'exister est une bouffée d'air frais en soi. C'est vrai, on a toujours les mêmes titres. A la longue, c'est soûlant !

Machine PlayStation Genre Simulation de basket américain

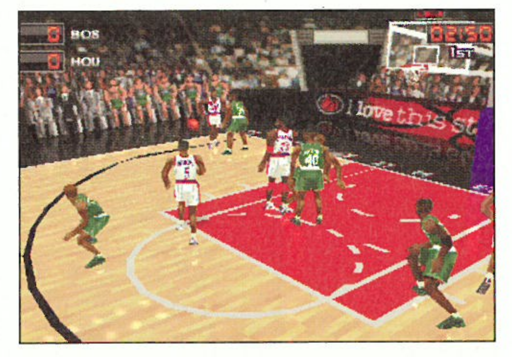


NBA in the Zone 2000



Cette édition 2K de NBA in the Zone ne nous a pas franchement enthousiasmés. Une simulation de basket intéressante par certains côtés mais globalement trop perfectible.

Cette année, le basket-ball n'a pas attiré grand monde. Rien à voir avec les raz de marée auxquels nous avons assisté entre 1997 et 98. Le phénomène s'est un peu tassé avec le départ des grandes stars, la chute libre des Chicago Bulls et l'absence réelle d'équipes mythiques. Bref, l'aura de la NBA a perdu de sa splendeur et surtout de son efficacité marketing. Vous en connaissez beaucoup en ce moment des pubs mettant en scène des stars du basket U.S. ? Le public européen a un peu décroché et les éditeurs ont suivi. Logique. EA Sports domine malgré tout le marché de la simu' de ballon orange avec NBA Live 2000 qui, précisons-le, a surtout cartonné dans les charts ricains. Les rares produits concurrents (Fox Sport NBA Basket-ball 2K et NBA ShootOut de 989 Studio) quant à eux sont carrément passés inaperçus. Finalement après le fantastique ISS Pro Evolution, on ne pouvait compter que sur Konami pour contrer l'éditeur américain.



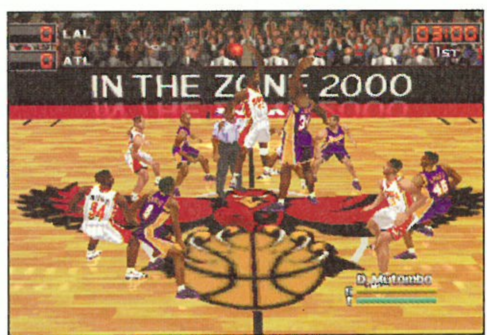


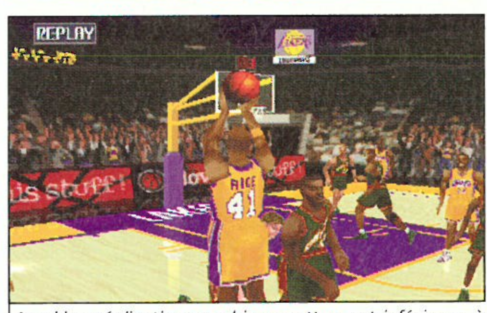
Blasé ?

On radote, je sais mais c'est la problématique du moment. En matière de simulation sportive, les développeurs ont fait le tour du sujet. Un jeu de basket reste un jeu de basket, la révolution ne peut plus avoir lieu sur 32 bits. Ben ouaip, In the Zone 2000 n'échappe pas à l'impasse de la réactualisation. On note effectivement peu de changements par rapport à l'année précédente. On retrouve en effet les mêmes modes de jeu. En plus des compétitions et des options habituelles (Saison, Exhibition, Play-Off , All Stars, Management, Création de Joueurs...) vous pourrez comme dans In the Zone 99 participer à un concours de tirs à 3 points peu passionnant et vous lancer dans un « contest » de dunks. Ce dernier a subi quelques modifications mais reste toutefois assez anecdotique (cf encart). D'un point de vue strictement technique, le titre de Konami nous a un peu déçu. J'ai quand même lancé NBA Live 2000 histoire de comparer et de ne pas écrire de conneries. Un constat s'impose, la réalisation graphique d'In the Zone 2K est nettement moins léchée : on reconnaît mal les joueurs, leur modélisation manque de finesse tout comme les textures, la représentation du stade aurait également gagné à être un poil plus soignée. Bof, bof. Les animations, quant à elles, sont assez inégales, les dunks et les passes contextuelles bénéficient d'une motion capture coulée, mais certains mouvements s'enchaînent de façon trop brusque. Rien de comparable avec la blending d'ISS Pro Evolution. Un bilan mitigé qui concerne également le gameplay. Globalement, In the Zone propose un basket moins bourrin que NBA Live 2K, disons que le rythme de jeu est plus posé. S'il n'y a pas d'ouverture, il est en effet quasiment impossible de faire le forcing. Pas mal. Toutefois les collisions avec les défenseurs sont un peu trop sévères et finissent par nuire au plaisir de jeu. Si vous tentez par exempe de passer un défenseur en accélérant,

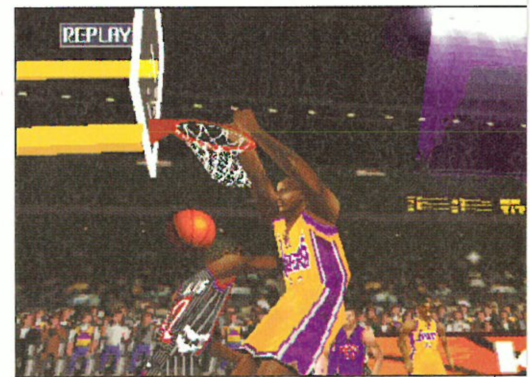


Les pressings défensifs sont assez costauds. Impossible de céder au bourrinage.





Une réalisation graphique nettement inférieure à celle de NBA Live 2000 d'EA Sports.

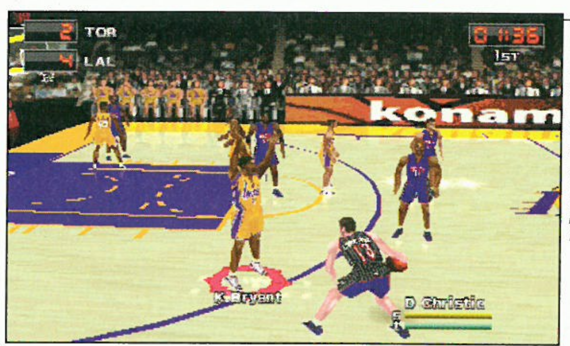


Par rapport aux autres mouvements, les dunks sont vraiment bien décomposés.

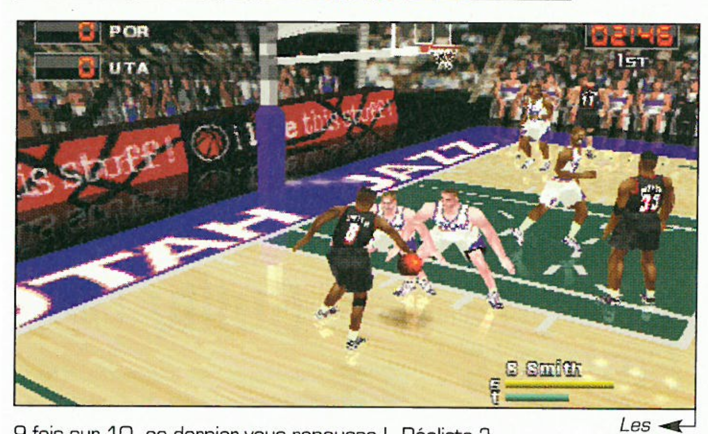
fiche technique

Editeur	Konami
Développeur	Konami
Genre	Simulation de basket U.S.
Nbre de joueurs	1 à 4
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegarde
Nbre d'équipes	19
Spécial	Compatible Dual Shock
Existe sur	Rien d'autre

Un manque d'innovations flagrant et une jouabilité perfectible



En maintenant la touche triangle, votre défenseur se dirige automatiquement vers le porteur du ballon.



9 fois sur 10, ce dernier vous repousse ! Réaliste ? Pas tant que ça, le moteur de collisions ne tient pas du tout compte de la taille et du poids de l'attaquant. En clair, Pat Ewing se fera bloquer aussi facilement qu'un petit gabarit. C'est lourd, ça hache le rythme des parties. Autre défaut bien crispant : le système de feintes laisse franchement à désirer. Si vous vous situez trop près de la ligne de touche et que vous déclenchez une feinte, votre joueur sortira systématiquement des limites du terrain, du grand n'importe quoi ! Pour finir, les accélérations ne sont pas assez franches (le joueur court mollement), l'attaquant ne peut pas protéger son ballon en tournant le dos au défenseur, de même le défenseur n'a pas la possibilité de reculer face à l'attaquant. Des oublis étonnants qui coûtent au jeu de Konami une note d'intérêt supérieure.

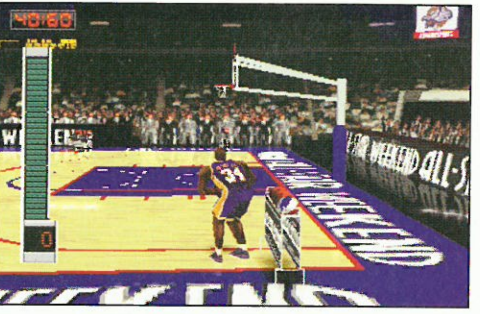
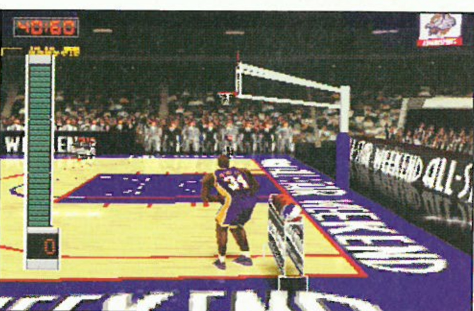
Willow

Les feintes sont difficiles à exploiter. Elles vous font souvent sortir des limites de terrain.

Marrant sans plus

Par rapport à l'année précédente, le concours de dunks a été complètement remanié. Il ne s'agit plus de retenir bêtement par coeur des combinaisons de touches monstrueuses pour voir votre basketteur effectuer automatiquement un slam de tueur. Désormais, vous devrez préparer votre élan en pompant sur la touche rond, puis appuyer sur le touche croix au bon moment pour sauter, le slam lui s'effectue en pressant la touche L1 au bon moment (il est possible de passer à côté de l'arceau). Vous pourrez bien entendu varier vos dunks (360, changement de main, bras roulé, etc.) en effectuant un certain nombre de combinaisons de touches et après chaque dunk, cinq juges vous attribuent une note sur 10. Un mode de jeu plutôt rigolo mais dont on fait assez rapidement le tour.



Le concours de tir à trois points : l'épreuve préférée de Jamel.

Notes


Technique
Une réalisation décevante surtout lorsqu'on la compare à celle de NBA Live 2K


Esthétique
Une modélisation des joueurs taillée à la serpe et des textures sans finesse.


Animation
Inégale. Les dunks sont bien décomposés mais la motion blending est loin d'être parfaite


Maniabilité
Collisions trop sévères et feintes peu efficaces. Il manque certains mouvements défensifs.


Sons
Une ambiance de stade moyennement dynamique. On a connu mieux. Musique funky sympa.


Durée de vie
Basket posé et technique mais certains défauts sont vraiment agaçants.

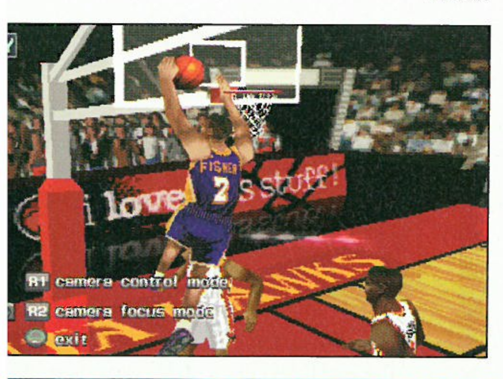

Plus
Pas de bourrinage possible. De beaux dunks.


Moins
Le système de feintes, les accélérations. L'absence de certains mouvements défensifs.


Note d'intérêt

Plus loin...

Je sais que ça n'a rien à voir avec le basket-ball, mais Konami vient tout juste d'annoncer un jeu de snowboard sur PlayStation 2 : ESPN X Game Snowboarding. Le lancement étant prévu pour le mois de novembre, il va falloir patienter !







L'avis de Willow

Cette édition 2000 ne m'a pas franchement convaincu. Le rythme de jeu est trop lent, il manque certaines défenses et le système de feintes a été conçu en dépit du bon sens. Reste une I.A. d'un bon niveau et un basket assez technique. Le titre d'EA Sports reste plus fun. Sur ce coup-là, Konami nous déçoit.

L'avis de Karine

On ne se laisse pas franchement entraîner par cette simulation peu réaliste. Les joueurs ont souvent tendance à se placer en position de faute, et manque vraiment d'accélération. Néanmoins, le basket reste un jeu virtuellement divertissant.

Toutes les sorties européennes

Ce qui caractérisera ce mois d'avril 2000 : la grande diversité des titres et le manque de jeux vraiment charismatiques. En effet, si de bons jeux sont, ce mois-ci, disponibles, il manque ce « je ne sais quoi » qui fait qu'il y a l'indispensable, le jeu à côté duquel il ne faut pas passer. Bref, beaucoup de productions moyennes tenteront d'attirer l'attention des joueurs en ce début de printemps. Reste que, pour des raisons d'affinités ou de prix, il sera peut-être bon de se laisser tenter. Après tout, tout le monde ne peut pas jouer à Tekken Tag sur PlayStation 2...

Everybody's Golf 2



Everybody's Golf 2 troque ses personnages à grosses têtes japonisants contre de nouveaux énergumènes au look plus américanisant. Si le premier épisode était, à l'époque, le meilleur jeu de golf du moment, cette suite risque bel et bien de lui voler sa suprématie. Effectivement, non seulement le soft se révèle extrêmement complet au niveau de ses multiples options (Stroke, Match Play, Versus, Tournois...), mais en plus, il se permet d'utiliser l'interface la plus conviviale à ce jour pour ce type de jeu. Une jauge détermine la puissance de votre strike, alors qu'une seconde place votre point d'impact sur la balle. Facile, non ? De plus, la réalisation demeure excellente et vous offre de multiples et confortables vues de caméra, pour appréhender convenablement vos coups. Se pratiquant jusqu'à quatre joueurs alternativement, vous disposez de treize golfeurs dont dix à décoincer. Voilà donc une bonne excuse pour se mettre à ce sport, pour une fois, à la portée de tous !

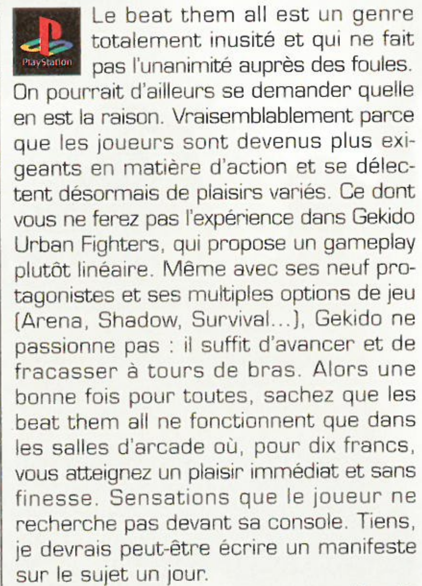
Kendy


8 — *Editeur* : **Sony C.E.** — *Machine* : **PlayStation**

Everybody's Golf 2

ido Urban Fighters

Gekido Urban Fighters



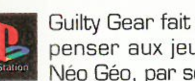
Le beat them all est un genre totalement inusité et qui ne fait pas l'unanimité auprès des foules. On pourrait d'ailleurs se demander quelle en est la raison. Vraisemblablement parce que les joueurs sont devenus plus exigeants en matière d'action et se délectent désormais de plaisirs variés. Ce dont vous ne ferez pas l'expérience dans Gekido Urban Fighters, qui propose un gameplay plutôt linéaire. Même avec ses neuf protagonistes et ses multiples options de jeu (Arena, Shadow, Survival...), Gekido ne passionne pas : il suffit d'avancer et de fracasser à tours de bras. Alors une bonne fois pour toutes, sachez que les beat them all ne fonctionnent que dans les salles d'arcade où, pour dix francs, vous atteignez un plaisir immédiat et sans finesse. Sensations que le joueur ne recherche pas devant sa console. Tiens, je devrais peut-être écrire un manifeste sur le sujet un jour.

Kendy



3 — *Editeur* : **Infogrames** — *Machine* : **PlayStation**

Guilty Gear



Guilty Gear fait irrémédiablement penser aux jeux de combat sur Néo Géo, par ses graphismes singuliers et sa maniabilité exemplaire. En effet, sa réalisation le rapproche beaucoup d'un Waku Waku Seven. A la différence qu'ici, l'univers du jeu arbore un thème à la fois futuriste et médiéval, avec des épées et d'énormes canons laser. Quoi qu'il en soit, on se surprend à sortir facilement les attaques spéciales, à base de quarts de tour à la manette, et à effectuer moult combos. En revanche, bien que le soft se révèle amusant et accrocheur, on pourra toutefois se plaindre de la qualité de sa réalisation, plutôt moyenne. Effectivement, ses graphismes sont en 2D et les animations manquent furieusement de détails comparées à celles d'un Street Fighter Zero 3 par exemple. De plus, Guilty Gear ne dispose que de dix combattants et de deux modes de jeu (Arcade et Versus). Difficile de faire plus élémentaire dans le genre ! A essayer avant d'acheter.

Kendy

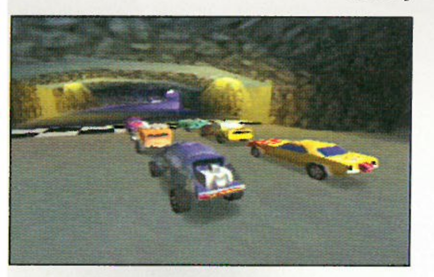


6 — *Editeur* : **Virgin Interactive** — *Machine* : **PlayStation**

Hot **Wheels** **Turbo** Racing

Après avoir séduit beaucoup de petits enfants à l'époque du baby-boom, avec ses p'tites voitures, Hot Wheels a par contre désenchanté pas mal de joueurs sur PlayStation. Le voilà qui revient en force et sur N64, s'il vous plaît ! Le principe reste le même : concourir contre les autres bagnoles sur des circuits délirants en effectuant au passage des figures qui vous rapportent bien entendu des points. Comme d'habitude, exécuter des acrobaties n'ira pas sans quelques fâcheuses pertes de contrôle de votre bagnole ni moult gerbes de flammes. Très coloré voire trop à la manière d'un dessin de gamin de quatre ans, la réalisation graphique laisse à désirer. Et puis si on ajoute à cela des animations légèrement saccadées et une sensation de vitesse qui laisse à désirer, on se rend bien vite compte que l'on est en présence d'un titre peu charismatique, qui ne risque pas de marquer son époque. Même avec ses vingt et une voitures et ses six circuits, il sera difficile de prendre son pied.

Kendy





NHL **Pro** 2000

Il est vrai que le hockey sur glace n'est pas une discipline des plus réputées sur notre bon Vieux Continent. Pourtant Konami, porté par ses exploits en matière de simulation de foot, se laisse griser par ses lauriers fraîchement acquis et nous sort une pseudo-simulation de hockey à nous en faire fondre les rétines de douleur ! Les joueurs se déplacent de façon quelque peu chaotique. Ainsi, l'animation n'est pas franchement bonne et les actions représentées ne sont pas toujours celles que l'on croit avoir engagées. En clair, on s'embrouille trop, et ça part un peu dans tous les sens. Avec en sus les règles de ce sport mal connu à se mettre dans la tête ! Eh oui, il ne suffit pas de balancer toute sa hargne dans le palet pour marquer des buts, tout est dans la finesse... Naaaan, j'déconne ! Mais réussir à se focaliser sur ce jeu plus de... euh... 35 minutes se révèle être un exercice périlleux. On reste quand même assez loin de NHL 2000 d'EA Sports, la référence en matière de hockey sur console.

Karine



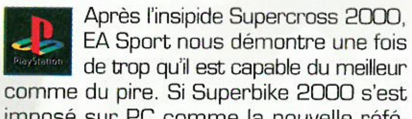


Q-Bert

Il y a environ 15 ans, Q-Bert était considéré comme le jeu de réflexion ultime et Atari dominait la scène vidéo-ludique. Ah, que de souvenirs pour les vieux de la vieille qui claquaient leurs pièces de 5 francs dans les salles d'arcade enfumées de Pigalle ! Bon, arrêtons ce trip nostalgique à deux francs cinquante limite soixante-huitard et soyons lucides, le concept de Q-Bert a vraiment pris un sacré coup de vieux ! Depuis les eightie's, rien n'a changé : le but du jeu consiste toujours à faire sautiller une sorte de blob monté sur pattes et affublé d'une trompe sur les cubes constituant une pyramide, afin d'en uniformiser la couleur. Graphismes minimalistes, malgré un léger lifting 32 bits, gameplay d'un autre âge.... Cette remise au goût du jour du hit d'Atari se révèle, au final, assez ennuyeuse faute de variété. Si vous souhaitez vous torturer le bulbe rachidien au point de choper une méningite infectieuse, allez plutôt voir du côté de Kurushi ou encore de Devil Dice. Les challenges proposés sont de loin plus intéressants.

Willow





Superbike **2000**

Après l'insipide Supercross 2000, EA Sport nous démontre une fois de trop qu'il est capable du meilleur comme du pire. Si Superbike 2000 s'est imposé sur PC comme la nouvelle référence de simulation de deux roues, sur PlayStation, en revanche, le titre de Milestone n'est que l'ombre de lui-même. Ne vous laissez pas abuser par la notoriété du label sport d'EA et la licence SBK, ce titre est un pur navet. Les développeurs de Climax avaient pourtant toutes les cartes en main pour réaliser un grand jeu de motos, une sorte de Gran Turismo du deux roues, mais au lieu de cela, ils ont préféré se contenter d'une adaptation simplifiée à outrance et surtout mal torchée. Jugez par vous-même : à 250 km/h, votre 500 cm³ vous procure autant de sensations que le solex de votre arrière grand-mère, les bécanes ne subissent jamais de perte d'adhérence, les pilotes ne tombent pas, les proportions motard/moto sont tout simplement grotesques, les tests de collision témoignent d'un manque de finition flagrant. Enfin, pour achever le tout, le frame-rate déjà souffreteux varie considérablement d'un circuit à l'autre ! Ces derniers temps, EA Sports a tendance à mal choisir ses collaborateurs !

Willow





Editeur : E.A. Sports
Machine : PlayStation

Supercross **2000**

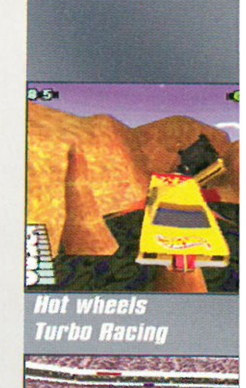
Contrairement à la version PlayStation, Supercross 2000 sur N64 est plutôt bien réalisé. Mais ici encore, on retrouve hélas le même problème de maniabilité, avec des virages trop larges. Du coup, on se prend toutes les barrières de plein fouet en essayant de suivre la cadence de la meute de motards, et terminer troisième relève de l'exploit. Sinon, le soft demeure très fourni en options diverses, avec ses six modes de jeu (Season, Freestyle, Practice...) et ses trois types de maniabilités (de débutant à professionnel). De plus, Supercross vous offre la possibilité de choisir parmi un panel de vingt-quatre pilotes et motos tout-terrain (ces derniers étant paramétrables), ce qui est loin d'être négligeable comme atout. Mais comme il a été souligné, la prise en main des bécanes est tellement ardue que même avec ces avantages, le titre demeure au final très moyen. Vous pourrez cependant vous dépêtrer de cette tare en utilisant la vue de caméra la plus éloignée, mais au prix d'une représentation graphique digne de MicroMachine ! Vraiment dommage.

Kendy



Editeur : E.A. Sports
Machine : Nintendo 64

Superbike 2000

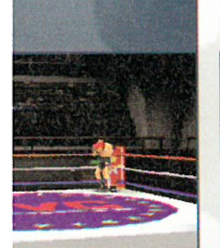


Hot wheels Turbo Racing

Supercross 2000



NHL Pro 2000



Victory Boxing 3

Victory Boxing 3



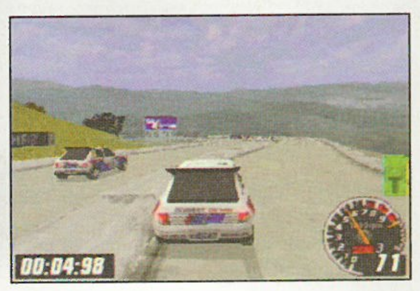
Face à Ready 2 Rumble et à Knock Out Kings 2000, Victory Boxing ne fait pas vraiment le poids. Remarquez, on ne s'attendait pas à un miracle, les deux précédents volets n'ayant pas laissé un souvenir impérissable. Une fois de plus, on sent clairement le manque de moyens et de maîtrise des développeurs de JVC. Si les 18 boxeurs bénéficient d'une modélisation honnête (R2R a semble-t-il beaucoup inspiré les graphistes), le reste ne suit malheureusement pas. Les déplacements sont beaucoup trop lents, les coups ont tendance à se déclencher avec un léger temps de latence. Plus grave, il est extrêmement difficile de juger de la portée de ses attaques. Pour un jeu de boxe, moi j'dis que ça la fout mal, non ? C'est dommage, car à côté de ça, on trouvait quelques bonnes choses, notamment une maniabilité intuitive et une panoplie de techniques (esquives, coups) relativement étoffée. Les fans du noble art peuvent oublier sans remords ce titre de seconde zone et se rabattre sur l'édition 2000 de KO Kings (pour la simu') ou sur Ready 2 Rumble (pour l'arcade).

Willow



3 — *Editeur : Virgin Interactive* — *Machine : PlayStation*

Rally Masters



Depuis V-Rally, les jeux de rallye n'en finissent plus de squatter les entrailles de notre petite boîte grise ! Colin McRae Rally 2, GT2, Rally Championship, V-Rally 2... La liste est impressionnante et bien souvent la qualité est au rendez-vous. Sauf dans certains cas comme Rally Masters. Développé par Digital Illusions, cette simulation dévoile une facette assez peu connue des rallyes : les courses à 1 contre 1 sur deux tracés parallèles. Rendus populaires par la compétition Race of Champions qui oppose les plus grands pilotes de rallye, ces duels présentent une particularité assez intéressante : les adversaires ne se croisent jamais sur les circuits et la victoire ne se joue que sur le pilotage (les deux voitures sont identiques). Cette spécificité se retrouve d'ailleurs dans le jeu, puisque vous n'aurez pratiquement jamais l'occasion de vous tirer la bourre « mano à mano » avec des concurrents (sauf dans un des modes). En fait, ces derniers font plus figure de lièvre, ce qui enlève aux courses une bonne dose d'intérêt. Bon, c'est vrai que d'un autre côté les modes de jeu sont relativement variés, les caisses disponibles assez marrantes à piloter (17 en tout), les bruitages vraiment classes et les circuits plutôt nombreux (une quarantaine). Malheureusement, l'ensemble est desservi par des graphismes super moches et des caisses modélisées façon minimum syndical ! Bref, même si Rally Masters offre de bonnes sensations (notamment question vitesse) et un challenge assez long, sa réalisation indigente en fait un titre trop moyen pour pouvoir décemment lutter à armes égales, face à une furieuse concurrence...

Elwood



Editeur : Infogrames — *Machine : PlayStation*

Test Drive 6



Les gars de Pitbull sont des récidivistes ! Si la série des Test Drive avait su ravir le jeune joueur que j'étais, il y a environ 10 ans, ce n'est plus du tout le cas aujourd'hui. Après deux épisodes PlayStation plutôt ratés (le 4 et le 5), on n'attendait pas grand-chose de ce sixième opus... Et on avait bien raison ! Dans le fond, ça reste exactement la même formule : de l'arcade pure et dure, des courses à fond la caisse en pleine ville, des accidents surréalistes à chaque carrefour, des flics qui vous collent au train... Mouais, ça peut éventuellement être fun, si on aime ce genre très américain. Mais techniquement, par contre, on admet difficilement une aussi petite réalisation graphique... Alors, si vraiment le genre vous chante, optez plutôt pour le dernier Need for Speed, qui est vieux certes, mais reste bien plus amusant et mieux réalisé. Un comble.

Julo



4 — *Editeur : Cryo Interactive* — *Machine : PlayStation*

Army Men : Sarge's Heroes



Les chiens de guerre en plastique vont encore parodier les aventures bellicistes des Douze Salopards, en se liguant contre l'invasion des soldats jaunes. Après l'épisode d'Air Attack, notre cher peloton va une nouvelle fois se frotter à des armadas de tanks et d'ennemis toujours plus fourbes et kamikazes. Le jeu présente six campagnes divisées en six missions dirigistes chacune, dans lesquelles vous utiliserez tout un lot d'arsenal meurtrier (bazooka, mortier, mitrailleuse...) pour survivre et garantir la victoire à votre camp. Autrement, votre troufion se meut comme la plupart des militaires : en rampant, s'agenouillant ou en effectuant des roulades sur les côtés. On retrouve, en somme, tous les anciens mouvements inclus dans le premier opus ! D'ailleurs, parmi ces bonnes vieilles habitudes, on n'omettra pas d'encenser cette noble pratique qu'est le snipe. Loin de nous soumettre uniquement des opérations inédites, Army Men Sarge's Heroes nous apporte aussi de réelles améliorations graphiques, grâce à un meilleur moteur 3D et des couleurs plus lumineuses. Encore un bon petit défouloir aux qualités indéniables.

Kendy

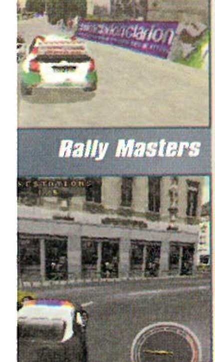




Editeur : 3DO — *Machine : PlayStation*

Battletanx Global Assault

Cinq ans se sont écoulés depuis la catastrophe nucléaire et, au grand désespoir de la gente masculine (sauf Willow), la quasi-totalité des femmes a disparu de la surface de la Terre. La parité a vraiment du mal à se mettre en place. Malgré tout, un couple et leur enfant ont réussi à rester soudés, mais leur progéniture fait l'objet de la convoitise d'une femme. L'objectif de vos missions (40 au total) sera de contrecarrer les plans de celle-ci. Tanks, motos et autres engins équipés de chenilles sont à votre disposition pour détruire les chars ennemis. Dans des décors austères, vos assaillants vont faire feu de toutes parts et tenter de stopper votre avancée. Le principe de la destruction massive reste le même pour tous ces jeux de blindés, c'est-à-dire que la confusion est totale et



Rally Masters

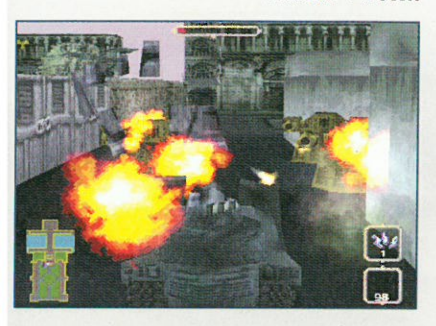
Test Drive 6



Army Men : Sarge's Heroes

on ne sait plus où donner du canon. Avec un scénario aussi naze, il ne fallait sérieusement pas espérer mieux.

Mister Brown




4 Editeur : 3DO Machine : PlayStation

4X4 World Trophy

Si vous avez connu Monster Trucks et Test Drive 4X4 (à ne pas confondre avec Test Drive 4), votre œil aiguisé devient de plus en plus méfiant, à juste raison, face à des titres mettant en scène des courses de véhicules off-road. Accolade tente une nouvelle fois sa chance avec 4X4 World Trophy. Les 11 circuits disponibles (Egypte, U.S.A., Tibet, Allemagne...) assez variés, proposent des obstacles différents (boue, sable, graviers, rochers, eaux...) Afin d'appréhender ces difficultés de la meilleure façon qui soit, la customisation de son (ses) engin(s) s'avère nécessaire. Après quelques victoires et monnaies empochées, changez de moteur, de suspensions, de pneus, puis achetez des kits spéciaux. Avec des tracés assez sympas et une modélisation correcte des véhicules, chaque victoire vous rapproche un peu plus de la première division puis de la World Cup. Il aura fallu attendre 5 ans pour voir débarquer un jeu de 4X4 qui ne frise pas le ridicule. Ce n'est pas trop tôt pour les amateurs !

Mister Brown



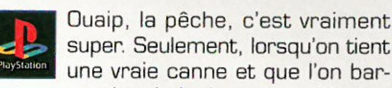
5 Editeur : Infogrames Machine : PlayStation

Beatmania

Voilà le premier jeu de la saga Bemani disponible en France. Accompagné de sa manette en forme de platine de mixage, voici donc l'un des jeux les plus vendus au Japon. Les lecteurs assidus du magazine savent déjà que nous sommes complètement fanas de Dance Dance Revolution et de Guitar Freaks. Ici, nous avons malheureusement affaire au premier jeu du genre, un peu rébarbatif. Il suffira, en effet, de taper en rythme sur des touches correspondant aux barres qui défilent à l'écran. Interface très sombre et musiques assez peu amusantes pour la plupart, on aurait préféré Dance Dance ou encore Pop'n Music, M. Konami. Les fans achèteront, puisqu'on y trouve des morceaux inédits au Japon, œuvre de DJ européens.

Greg




4 Editeur : Konami Machine : PlayStation

Big Ol'Bass Fisherman's Bait 2

Ouaip, la pêche, c'est vraiment super. Seulement, lorsqu'on tient une vraie canne et que l'on barbote nos petits pieds dans un vrai lac en été ! Parce que, même s'il s'avère audacieux de la part de Konami de nous pondre la suite de Fisherman's Bait, que j'interprète comme une marque de courage, il faut pourtant avouer que le soft n'interpellera que trois cyber-pélerins de la France profonde ! Cela dit, ce second opus présente une multitude de modes (Tournois, Pêche libre, Versus, World Monsters...) et possède le mérite d'enrichir son concept fort original avec sa trentaine de spots répertoriés. Comme dans les rites des vraies parties de pêche, vous commencez par choisir votre leurre (plus ou moins léger) et la forme de votre hameçon. Ensuite, il suffit de lancer à longue distance votre ligne, grâce à une jauge de puissance qui s'affiche à l'écran, pour passer aux choses sérieuses. Lorsque le poisson mord à l'hameçon, c'est là que les choses se gâtent : il faut ramener la proie sans casser la ligne en vérifiant les indices de tensions et de profondeurs (sous forme de barres). La tactique consiste à fatiguer l'animal aquatique en tirant plus ou moins sur la ligne. Voilà, c'est tout. Maintenant, savoir si cela va vous captiver, je n'en sais absolument rien.

Kendy




3 Editeur : Konami Machine : PlayStation

Bishi Bashi


Ce jeu qui s'annonçait assez débile au premier abord s'est révélé en fait plutôt marrant, surtout à plusieurs. Bishi Bashi se décompose en une multitude de mini-défis plus délirants les uns que les autres, origines nipponnes obligent. Vous pourrez ainsi tester celui qui vide la mine d'un critérium le plus vite, celui qui envoie une canette géante sur orbite ou celui qui fait sauter son singe en slip le plus haut possible pour décrocher son bout de gras ! Bishi Bashi vous promet de sérieuses compétitions tordues entre amis. Une curiosité multijoueurs pour un titre plutôt sympa.

Karine


6 Editeur : Konami Machine : PlayStation

Vampire Hunter D

Voilà un titre intéressant. Vampire Hunter D, je connaissais déjà après avoir vu, il y a de cela de longues années, l'OAV qui avait été tirée du manga. Le jeu qui nous intéresse aujourd'hui respecte en fait la trame de la troisième nouvelle d'Hideyuki Kikuchi, qui a elle-même donné naissance à un nouveau film d'animations assez récent. Je dis ça pour votre culture personnelle mais il est temps de s'intéresser au jeu lui-même maintenant. En fait, VHD fait furieusement penser à Resident Evil, même s'il s'en démarque par son système de combat et quelques autres détails. Les créatures que vous rencontrez ici ont un gros défaut : elles ne font pas peur. L'ambiance reste donc assez morne même si la personnalité ténébreuse de D et sa voix excellente (en anglais) nous donne envie de nous investir vraiment dans l'aventure. Vous passerez pas mal de temps à explorer les différentes pièces du château de Meier Link (le vampire que vous pourchassez) avant de retrouver Charlotte, qui a été enlevée. Le système de sorts, avec la main gauche « vivante » de D est plutôt bien trouvé (vous « absorbez » les âmes des ennemis et vous vous en nourrissez pour invoquer des sorts d'attaque ou de défense) mais n'apporte somme toute pas énormément. Et puis les commandes, sans être mauvaises, se révèlent un peu rigides et pas toujours instinctives. Un jeu sans éclat. Voilà ce qu'est VHD. Ce n'est pas qu'on s'y ennuie, mais presque. Dommage, il y avait quelque chose à faire ici...

Chris


5 Editeur : JVC Machine : PlayStation

Bishi Bashi


Bishi Bashi



Vampire Hunter D


Vampire Hunter D

Toutes les sorties Game Boy Color



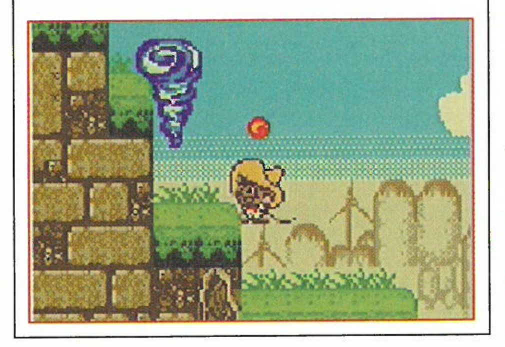
La place nous a manqué pour parler de toutes les sorties Game Boy Color ce mois-ci ! Preuve s'il en est de la très bonne santé de la portable de Nintendo et de la confiance qu'elle génère auprès des éditeurs. Suite au prochain numéro !

Speedy Gonzales au Pays des Aztèques

Speedy Gonzales appelé aussi la souris la plus rapide du Mexique, part en quête de fromages tout en se lançant à l'assaut du monde. Le soft mélange avec brio les éléments des deux jeux de plate-forme les plus éminents, à savoir Mario et Sonic ! Effectivement, on reconnaîtra aisément les fameuses options sous formes de boîtes illustrées d'un point d'interrogation, qui vous livrent des bonus (boomerang, énergie supplémentaire...) lorsque vous les frappez avec votre tête (tiens comme un air de déjà vu), et la vitesse de course de notre ami Speedy qui fait irrémédiablement référence à celle du hérisson bleu de Sega. Pas la peine de jouer les innocents, les gars de Sunsoft, vous êtes grillés ! Cela dit, on obtient au final un mariage détonant sur la portable de Nintendo, avec en sus des graphismes à tomber par terre (une soixantaine de couleurs à l'écran et des scrollings différentiels sur cinq niveaux !) et une prise en main des plus remarquables. Ajoutez à cela des situations variées (Speedy en Offshore...) et vous obtiendrez un soft loin d'être linéaire. En fait, le jeu est une véritable surprise. Moralité : que cela soit pour les plus petits ou les plus âgés, procurez-vous le les yeux fermés, c'est de la balle !



Editeur : Sunsoft
Genre : Plate-forme



F1 Racing Championship

F1 Racing possède de nombreux atouts indéniables qui font de lui le jeu de course de Formule 1 du moment. En effet, il bénéficie de la licence officielle FIA (Hakkinen, Schumacher, Hill, Alesi...) et des livrées réelles des écuries, grâce à la collaboration de Video System avec Ubi Soft. De plus, il propose deux prises en main (arcade et simulation) pour satisfaire aussi bien les néophytes que les connaisseurs. Parmi les nombreuses options de customisation, on notera la possibilité de piloter en manuel ou en automatique. Autrement, le jeu est plutôt très bien réalisé avec un défilement du bitume qui fait penser au mode 7 (le zoom) de la Super Nintendo. Même si on pourra se plaindre que la représentation des courbes du circuit n'affiche pas assez en profondeur, le titre n'en demeure pas moins amusant et terriblement maniable. Un jeu de F1 de grande qualité malgré ce petit défaut.



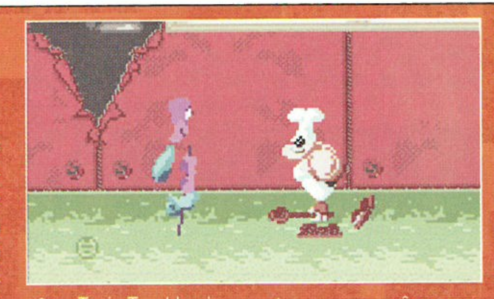




Editeur : Ubi Soft
Genre : Course de F1

Tonic Trouble

Ed est un extraterrestre dont le job est de faire le ménage. Un jour, alors qu'il passait un plumeau sur une étagère radioactive, il fit tomber une canette toxique qui, comme vous commencez à en avoir l'habitude, atterrit sur notre bonne vieille Terre ! Notre pauvre gaffeur alien et crétin de surcroît décida donc d'entreprendre un long périple à la recherche de la dangereuse canette, renfermant en réalité un ignoble tyran assoiffé de pouvoir. Si Rayman avait de la classe grâce à sa réalisation de rêve, Tonic Trouble n'empruntera pas ce même prestigieux parcours du fait de sa laideur graphique et de son déroulement trop conventionnel. Peu charismatique Ed s'avère aussi limité dans ses mouvements. En effet, il ne peut que se baisser, sauter et nager. Même si ces trois mouvements constituent une base assez solide pour s'amuser dans un soft de plate-forme, ils n'en demeurent pas moins restrictifs. En fait, Tonic Trouble manque de vie, de cette étincelle qui fait d'un bon jeu ce qu'il est. Trop commun, il n'a, à notre sens, aucun atout qui le différencierait des autres productions du genre. Vraiment très moyen.



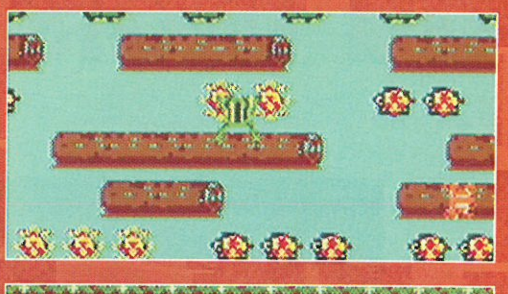


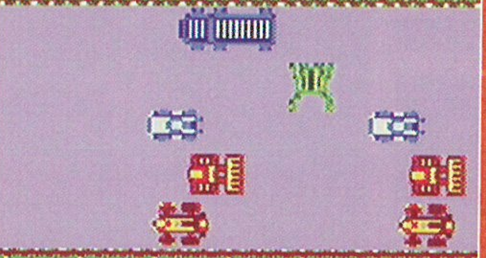


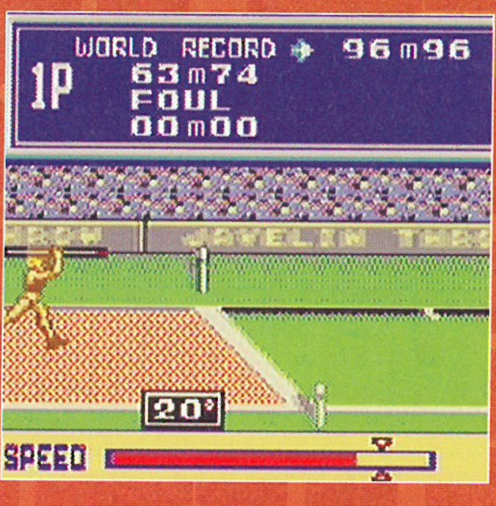
Editeur : Ubi Soft
Genre : Plate-forme

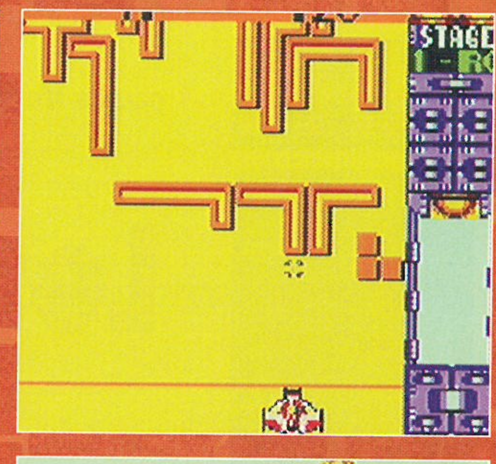
Konami GB Collection Vol.2

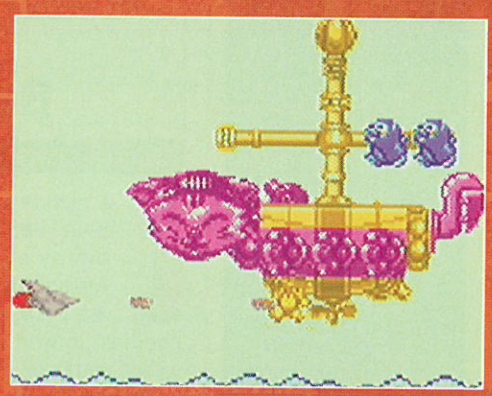
Grâce à l'école maternelle, on a appris qu'après 1 il y avait 2. C'est la raison pour laquelle on ne sera pas décontenancé à l'annonce de la sortie du second volume de la compilation de Konami. En réjouissance on trouvera à peu près tous les styles de jeu : du shoot avec Parodius, de la réflexion avec Block Game, du sport avec Track & Field et enfin de l'arcade avec Frogger. Soit quatre titres d'exception qui jouiront de la couleur et de la netteté de l'affichage du nouvel écran de la Game Boy Color. Bon, on ne va pas chipoter sur les détails mais il faut avouer que, pour une seconde jeunesse, Konami ne s'est pas appliqué à « recoloriser» de façon optimale les graphismes de ses jeux, qui ne bénéficient que de huit couleurs environ à l'écran. Toutefois, on pourra se consoler allègrement avec les quatre jeux, qui, je vous le rappelle, ne coûtent que le prix d'une unique cartouche. Une bonne affaire, en d'autres termes.













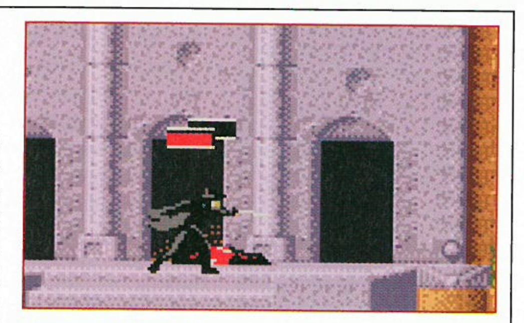
Editeur : Konami
Genre : Compile

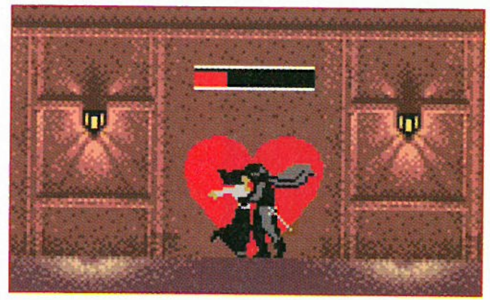
Zorro

Ces aventures de Zorro s'avèrent être étonnantes ! En effet, ce titre, développé par Saffire, n'a rien d'un banal jeu de plate-forme. En fait, il s'agit d'une sorte de Prince of Persia bénéficiant d'un gameplay plus rapide. Les animations du renard masqué sont du coup hyper travaillées et proposent toute une panoplie de mouvements basiques comme le saut, l'escalade, la course ou encore le combat à l'épée. Pour ce dernier, on retrouve environ le même système de combat que dans POP, avec des affrontements qui restent assez techniques. Lorsque vous maintenez une direction et pressez sur la touche d'action, El Zorro exécute différents niveaux d'attaque. Il jouit aussi de moult parades (en utilisant la direction arrière), mais qui nécessitent en général un timing très précis. Avec ses graphismes détaillés et sa prise en main parfaite, Zorro possède tous les atouts dans sa cape pour séduire un maximum de joueurs. Une excellente alternative au vieux Prince of Persia !





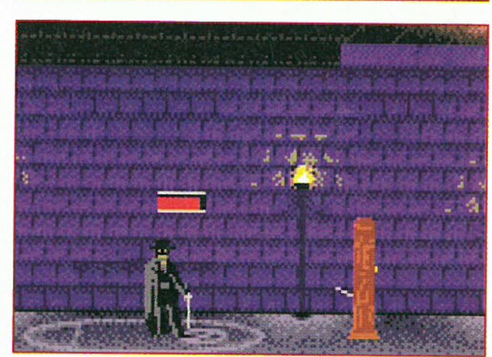






Editeur : Sunsoft
Genre : Plate-forme





Enfin, les jeux de rôle online arrivent ! Avec Everquest qui sort chez Ubi Soft et Asheron's Call de Microsoft, les premiers pas en la matière sont concluants. On parlera aussi un peu de Messiah, qui aura mis du temps avant d'arriver, lui aussi !

Les jeux PC du mois

TELEX

L'UCITA, j'aurai ta peau

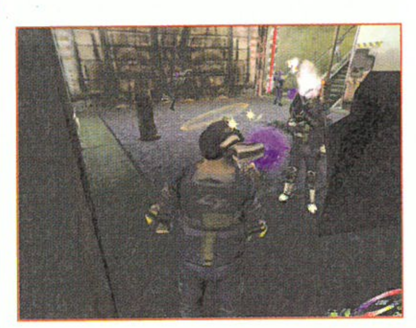
Dans la famille loi honteuse et approuvée, bien entendu, par le milieu des éditeurs, je voudrais la reine : l'UCITA. L'Uniform Computer Information Transactions Act tient en ceci : interdiction de retourner un logiciel après l'avoir installé, interdiction de transférer une licence, même après désinstallation (donc interdiction de vendre ou de donner un logiciel), annulation du fait qu'un produit vendu doit être en état de fonctionner (bug-free). De plus, les éditeurs ne seraient pas obligés d'informer sur ces erreurs ni de les corriger. Cette magnifique loi n'est évidemment pas encore votée - heureusement - mais a été présentée au Sénat du Maryland. La résistance s'organise. Révolution !

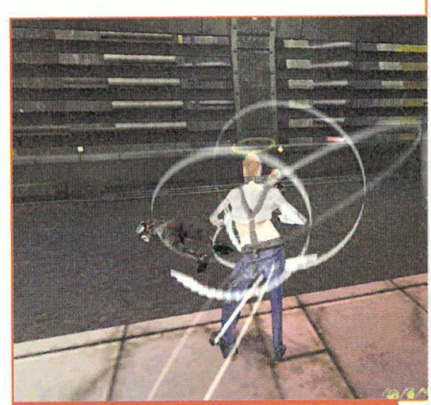
MESSIAH
Beau, original et fun

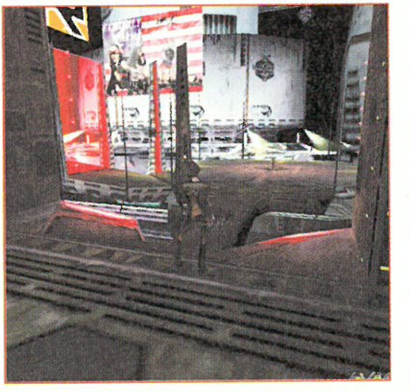
Editeur : Interplay Genre : Action/aventure Prix approximatif : 300 F

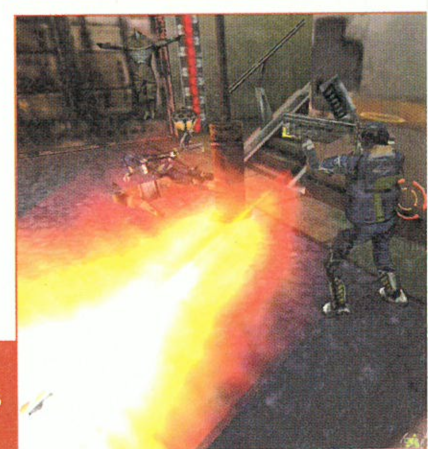
Le monde est pourri, Dieu n'est plus dans les cœurs, les arbres et la couche d'ozone n'existent plus qu'en virtuel, les perspectives sociales de l'humain moyen sont au ras du sol : voilà à peu près le monde de Messiah. Vous jouez le rôle de Bob, angelot de son état, qui part seul affronter les armées de Satan. Les démons cherchent, en effet, à réunir les sceaux de l'apocalypse, pour réaliser l'Armaggedon final prévu par Saint Jean. Ce que Dieu ne verrait pas d'un bon œil, car même s'il a depuis longtemps laisser partir sa création, ce n'est tout de même pas pour la voir se faire détruire par la firme concurrente. Bref, un bien beau prétexte pour fournir à Messiah une réalisation hors normes avec des décors ultra détaillés, une animation sans faille, une ambiance mature et soignée ainsi qu'un gameplay riche et varié. Aventure, bien sûr, mais aussi action et plate-forme seront au rendez-vous. Le grand truc de Messiah reste la possibilité pour Bob de posséder n'importe qui et n'importe quoi, des rats aux ouvriers en passant par les flics ou les cyborgs. Le petit angelot, incapable de faire quoi que ce soit tout seul du haut de ses 75 centimètres, devra donc passer d'un corps à l'autre, pour progresser jusqu'à l'issue finale. Autres bons points pour le jeu : d'une part, il est possible de s'approprier n'importe quel corps, à la différence d'un Nomad Soul par exemple, et d'autre part la réaction des personnages du jeu est très soignée. Il faut jouer discrètement, posséder des individus isolés de préférence et bien choisir ses incarnations en fonction de leurs capacités, de leur équipement ou de leurs accréditations. Les personnages discutent de vive voix (en français) et réagissent bien. Bref, l'ensemble du monde de Messiah offre une homogénéité crédible et attachante. Un titre beau, bien fait, profond, au principe sympathique et réussi.


Si vous vous montrez en angelot, vous risquez gros, les locaux n'appréciant pas votre type...




Lorsque vous possédez un individu, celui-ci se contorsionne et se boursoufle de façon toonesque pendant quelques secondes.



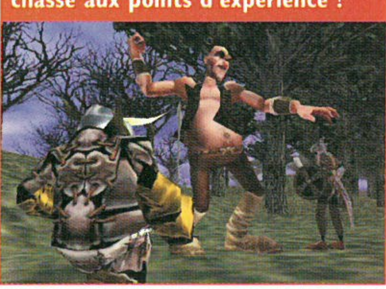

Vous aurez accès à toutes sortes d'armes, comme ici le lance-flammes, diablement efficace.

EVERQUEST + RUINS OF KUNARK
Le premier RPG online 3D

EDITEUR : UBI SOFT GENRE : RPG ONLINE 3D PRIX : 299 F PUIS 10 $ PAR MOIS DE JEU

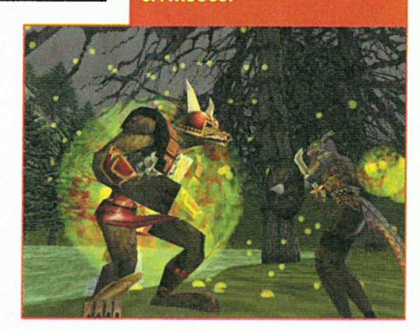
Depuis le temps que tout le monde y joue exclusivement en anglais, se contentant de l'import et de l'achat online… Everquest sera dans les boutiques le 27 avril, grâce à Ubi Soft, qui en profite pour fournir en même temps l'add-on Ruins of Kunark. Le jeu demeure en anglais pour le moment (par souci de compatibilité) et, dans un premier temps, la connexion se fera sur les serveurs U.S., où il faudra payer un abonnement : 10 petits dollars. Plus tard, Ubi Soft prévoit l'installation de serveurs européens qui devraient réduire le lag. Voilà pour les infos ! En ce qui concerne le jeu, Everquest a le privilège d'être le premier JDR online en 3D temps réel. Il propose un univers heroic fantasy classique, dans lequel les fans se retrouveront sans problèmes. Lorsque vous créerez votre personnage, il vous faudra faire votre choix parmi 12 races différentes (humain, elfe, dark elfe, nain, ogre…) et 14 classes (barde, druide, guerrier, ranger, paladin…). L'ensemble fonctionne à grand renfort de skills (les compétences, au nombre de 26), de sortilèges, pour les classes accessibles à cet art, et d'items. L'expérience s'acquiert de plusieurs manières. La principale restant le lattage de monstres en bonne et due forme. Un titre captivant, qu'il est difficile de lâcher et qu'il fait bon jouer entre amis avec force « roleplay » et aventures préparées. C'est certes un peu cher, mais tellement prenant !

Mieux vaut constituer un groupe d'aventuriers avant d'aller à la chasse aux points d'expérience !





Les monstres sont de plus en plus puissants à mesure que vous vous éloignez des zones civilisées.





ASHERON'S CALL
Le petit dernier !

EDITEUR : MICROSOFT GENRE : RPG ONLINE 3D PRIX : 30 $ ENVIRON PUIS 10 $ PAR MOIS DE JEU

Le concept d'Asheron's Call est exactement le même que celui d'Everquest. Mais le sujet est évidemment traité différemment ici. Etant le plus récent des deux, c'est celui qui offre probablement la meilleure technologie. Asheron's Call introduit aussi de nouvelles idées excellentes, la plus extraordinaire étant le système d'allégeance. En effet, des joueurs peuvent vous prêter allégeance, d'autres faire de même avec ces derniers, etc. Plus la lignée d'allégeance s'étend et comprend de membres, plus votre perso gagne en expérience et monte en rang social ! L'aspect original de ce concept est que cela n'est pas de votre ressort mais de celui de vos vassaux ! Le système de magie d'Asheron's Call est lui aussi très réussi, puisqu'il est, en quelque sorte, personnifié. Ainsi, vous développerez vos propres sorts, en cherchant des formules et en utilisant les composantes achetées ou trouvées. L'inconvénient, du coup, c'est qu'il est impossible de se passer des sorts puissants de joueur à joueur, mais le mérite s'en retrouve décuplé. Les trois grandes cultures d'Asheron sont les Aluvian (féodal classique), les Gharu'ndim (Byzantins) et les Sho (Japon médiéval). Le reste du système utilise, bien entendu, les compétences et l'expérience, selon les mêmes grands principes qu'Everquest. Difficile de choisir entre les deux, tant sur le plan technique qu'au niveau du gameplay ou de la politique tarifaire… Nous dirons que les fans d'heroic fantasy plus traditionnelle, à grand renfort d'orcs, géants et dragons, préféreront Everquest, et que ceux souhaitant un peu plus d'originalité pencheront pour Asheron's Call. Pour le moment, cependant, Asheron n'est sorti en Europe qu'en import.

On peut également, bien sûr, paramétrer l'interface comme on le souhaite.







TELEX

Deus Ex Mac

Westlake Interactive a annoncé le développement de Deus Ex sur Macintosh, leur jeu d'aventure/action utilisant le moteur d'Unreal Tournament, dans un univers à la Blade Runner. La sortie du soft devrait suivre rapidement celle de la version PC. Plutôt cool, non ?

Oh bah tiens !

Unreal 2 n'est pas vraiment annoncé. Pourtant, Legend Entertainment cherche un level designer pour Unreal 2. Donc Unreal 2 est en développement. Vous me suivez ? Bien. Les intéressés peuvent toujours essayer de postuler, sait-on jamais !

Morrowind

Daggerfall, pour ceux qui ne connaissent pas, c'est non seulement l'un des jeux les plus buggés de l'histoire, mais aussi l'un des plus exceptionnels RPG sortis sur PC. La suite est en cours de développement, enfin (quatre ans après), et les premiers écrans du jeu ont été postés sur le site officiel http://www.elderscrolls.com Alézy voir, c'est beau et ça fait rêver, pour tous ceux qui se souviennent de Daggerfall.

Les Astuces par Kendy

La blague pourrie du mois : ce sont deux vaches qui se font tirer le portrait chez le photographe... - Attention mesdames: ne bouzons plus ! Mmmmmhhhh... Bon, allez, soyons sérieux, voici les astuces !

WILD METAL





Machine : Dreamcast
Version : Européenne

INVINCIBILITÉ

Pendant le jeu, faites Y, ⇨B, ⇦ X, ⇩.



TOUTES LES ARMES

Pendant le jeu, faites A, A, ⇨Y, A, ⇨.

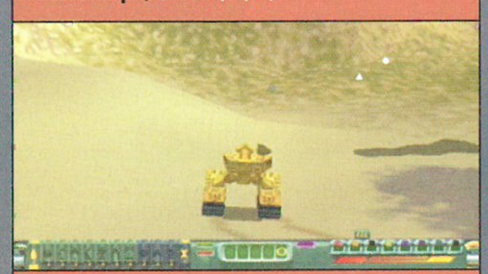


LE PLEIN D'ÉNERGIE

Pendant le jeu, faites ⇩ ⇩ A, X, B, X.

TOUT EST AFFICHÉ SUR LE PLAN

Pendant le jeu, faites Y, B, A, ⇦ ⇩ ⇩.



LES ENNEMIS SONT VOS AMIS

Pendant le jeu, faites B, ⇩ A, ⇩ X, Y.

RAINBOW SIX

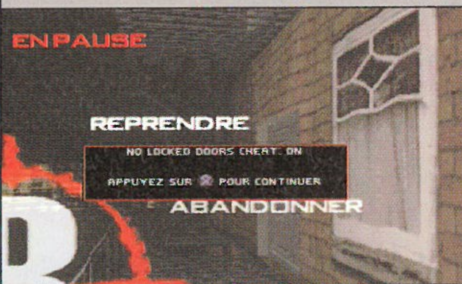




Machine : PlayStation
Version : Européenne

TOUTES LES ARMES PRINCIPALES

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez la touche L1 en effectuant les manipulations suivantes : ✕○○△□✕□○.



TOUTES LES ARMES SECONDAIRES

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez la touche L1 en effectuant les manipulations suivantes : ✕△□○□✕△□.

MUNITIONS SUPPLÉMENTAIRES

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez la touche L1 en effectuant les manipulations suivantes : □□○△✕△✕△.

LE PLEIN DE SANTÉ POUR TOUTE L'ÉQUIPE

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez la touche L1 en effectuant les manipulations suivantes : △△✕○○✕□□.

MODE SUPERMAN

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez la touche L1 en effectuant les manipulations suivantes : ✕□△△○□✕✕.

PORTER TOUS LES ITEMS

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez la touche L1 en effectuant les manipulations suivantes : △✕✕○□○✕△.

ENLEVER LES CONTRAINTES DE VICTOIRE

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez la touche L1 en effectuant les manipulations suivantes : ○△△✕○□✕△.

SPYRO 2

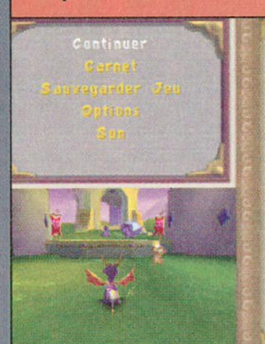




Machine : PlayStation
Version : Européenne

TOUTES LES CAPACITÉS

Durant la partie, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : ○○○○□.





Soyez agile de vos doigts sur le menu de la Pause.

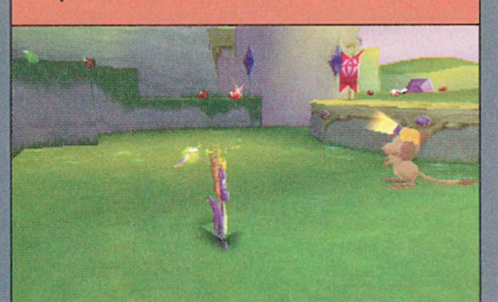
GROSSE TÊTE

Durant la partie, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : ⇧⇧⇧⇧R1, R1, R1, R1○.



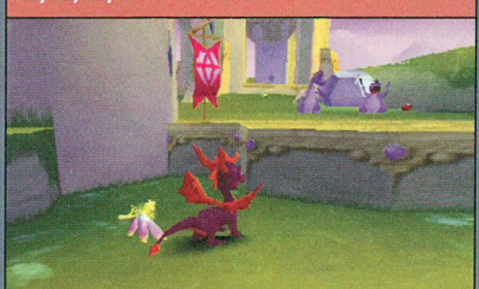
MODE PLAT

Durant la partie, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : ⇦⇨⇦⇨L2, R2, L2, R2,□.



COULEUR ROUGE

Durant la partie, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : ↑ → ↓ ← ↑ □, R1, R2, L1, L2, ↑ ← ↓ → ↑ ○.



COULEUR JAUNE

Durant la partie, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : ↑→↓←↑□, R1, R2, L1, L2, ↑←↓→↑↑.



COULEUR BLEUE

Durant la partie, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : ↑→↓←↑□, R1, R2, L1, L2, ↑←↓→↑×.



COULEUR NOIRE

Durant la partie, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : ↑→↓←↑□, R1, R2, L1, L2, ↑←↓→↑↓.



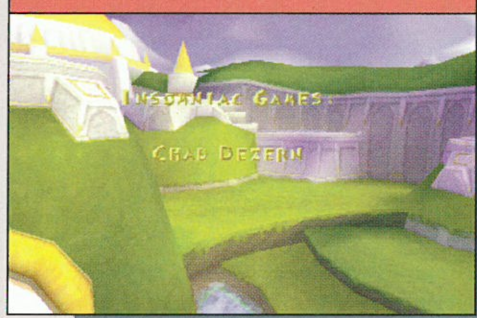
COULEUR ROSE

Durant la partie, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : ↑→↓←↑□, R1, R2, L1, L2, ↑←↓→↑□.



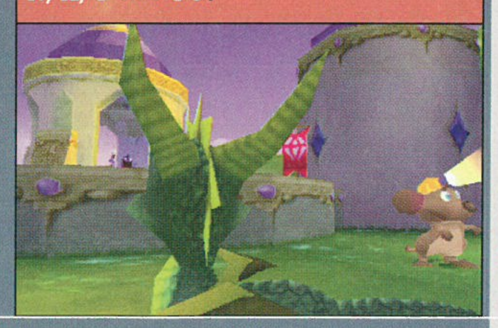
VOIR LES CRÉDITS

Durant la partie, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : □○□○□○, ←→← →←→.



COULEUR VERTE

Durant la partie, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : ↑→↓←↑□, R1, R2, L1, L2, ↑←↓→↑△.



ROADSTERS



Machine : PlayStation
Version : Européenne

TOUS LES CIRCUITS, LES VOITURES ET 10 MILLIONS DE DOLLARS

Sur le menu principal, faites L1, R2, □○, R1, L2, ○□. Un son de guitare vous avertira que tout fonctionne. Mais ce n'est pas tout, terminez les manipulations par les combinaisons suivantes : L2, R1, ○□, R2, L1, □○. Une seconde guitare s'activera pour vous confirmer que l'astuce est enclenchée.



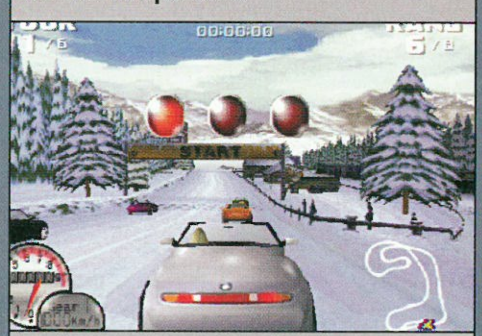
Soyez concis sur cet écran.





MODE TURBO

Au commencement de la course, lorsque le premier feu rouge s'allume, maintenez enfoncés les boutons □ + ○ + R2, puis faites R1. Votre auto bénéficiera de superbes accélérations ainsi que d'un compteur de vitesse plus élevé.



C'est au premier feu rouge qu'il faudra commencer les bidouilles.

JOUER EN MODE REPLAY

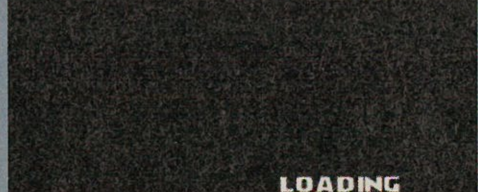
A la fin de la course, lorsque le tableau d'affichage des scores apparaît, maintenez enfoncés les boutons L1 + R1, puis faites □△○△. Vous pourrez admirer vos performances ou contrôler votre auto avec les différentes vues de caméra.



Lorsque ce tableau s'affiche, faites les manips !

COURSE DE VACHES

Sélectionnez la course rapide, puis choisissez la vache en guise de voiture. Prenez n'importe quel circuit, puis, pendant le chargement, pressez et maintenez les touches Select, Start, L2, R2.

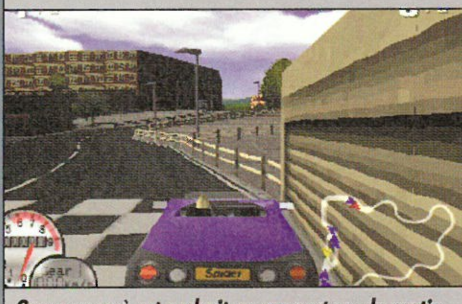


Maintenez les touches sur cet écran de chargement.



LA VOITURE VACHE

Faites une course rapide en sélectionnant le circuit Titus Parc avec n'importe quelle voiture. Entrez dans le Pit Stop par la sortie, en longeant bien le mur de gauche. Arrivé au niveau des garages à droite, garez-vous à côté du dernier box. Vous entendrez une vache meugler. Attendez qu'elle meugle une seconde fois pour claxonner deux fois (touche L1). Normalement, le cri se fera plus fort pour vous confirmer que l'astuce fonctionne. Retournez dans l'écran de sélection des bagnoles, dans la catégorie B, vous verrez que la voiture Vache sera disponible !



Garez vous à cet endroit en passant par la sortie du Pit.



La voiture se trouvera dans la catégorie B.

FEAR EFFECT




Machine : PlayStation
Version : Européenne

INVINCIBILITÉ

Sélectionnez l'indication Credits dans le menu des options, puis faites L1, △↑↓○○△□→□.



Allez dans Crédits.



Effectuez les manipulations sur cet écran.

PLEIN DE MUNITIONS

Sélectionnez l'indication Credits dans le menu des options, puis faites L1, △↑↓○○△□←△.

ABATTRE LES ENNEMIS D'UN SEUL TIR

Sélectionnez l'indication Credits dans le menu des options, puis faites L1, △↑↓○○△□↓ R1.

MODE EXPERT

Sélectionnez l'indication Credits dans le menu des options, puis faites ↓↓↓△↓↓↓□←→.

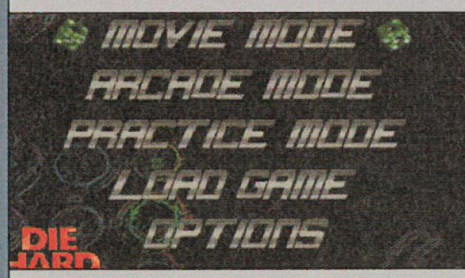
DIE HARD TRILOGY 2




Machine : PlayStation
Version : Européenne

SÉLECTION DES NIVEAUX

Sur l'écran des menus généraux, faites L1, L1, ○○□□.



Faites les bidouilles sur cet écran !

Ce menu apparaît en cas de réussite.

ASTUCES POUR LES PHASES DE JEU À LA TROISIÈME PERSONNE

Invincibilité

Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes en vue à la troisième personne : △△○○, L1, L2. L'indication Cheat Enabled vous confirmera que l'astuce fonctionne.

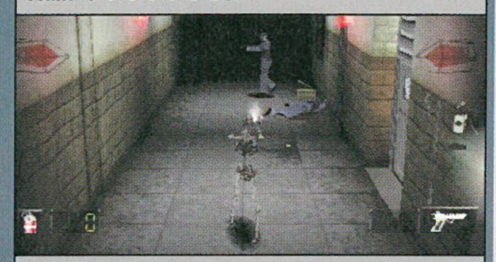
Soyez agile de vos doigts sur l'écran de Pause.

Toutes les armes

Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes en vue à la troisième personne : □□○○, L1, L1.

Munitions et grenades infinies
Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes en vue à la troisième personne : L1, L1, R1, R1, ○○.

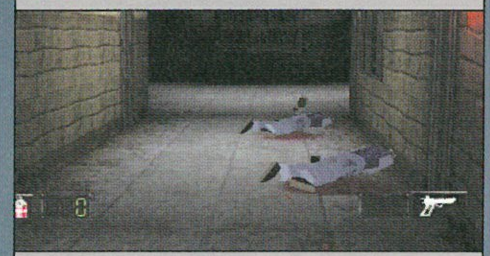
Mode Squelette
Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes en vue à la troisième personne : ○□△△□○.



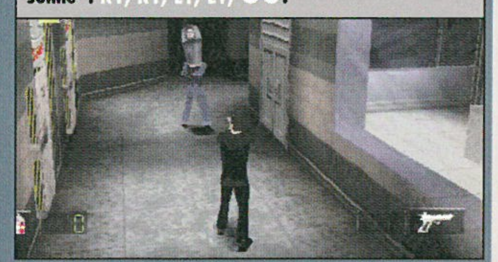
Caméra amortie
Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes en vue à la troisième personne : △△△□□□.

Enlever la visée laser
Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes en vue à la troisième personne : L1, L1, △△, L1, L1, L1.

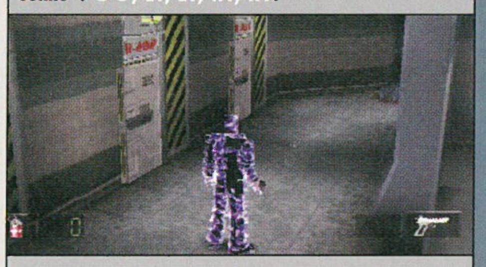
Vue à la première personne
Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes en vue à la troisième personne : ○△△□.



Grosses têtes
Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes en vue à la troisième personne : R1, R1, L1, L1, △△.



Mode électronique
Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes en vue à la troisième personne : □□, L1, L1, R1, R1.

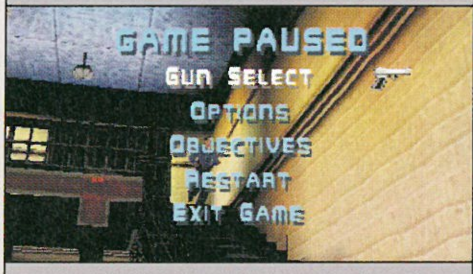


Roquettes lentes
Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes en vue à la troisième personne : L1, R1, R1, L1, △□.

ASTUCES POUR LES PHASES DE JEU À LA PREMIÈRE PERSONNE

Invincibilité
Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes en vue à la première personne : △△○○, L1, L2.

Toutes les armes
Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes en vue à la première personne : □□○○, L1, L1.



Munitions illimitées
Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes en vue à la première personne : L1, L1, R1, R1, ○○.

Recharge automatique
Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes en vue à la première personne : □□△△○○.

Animation lente
Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes en vue à la première personne : △, L1, △, L1, △, L1.

Tirs lents
Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes en vue à la première personne : L1, R1, R1, L1, △□.

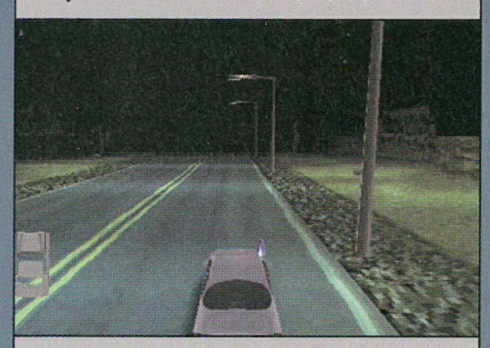
ASTUCES POUR LES PHASES DE CONDUITE

Invincibilité
Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : △△○○, L1, L2.

Nitros infinis
Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : L1, L1, R1, R1, ○○.

Temps infinis
Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : L1, R1, □□, R1, L1.

Temps pluvieux
Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : □□, L1, L1, △○.



Mode Roues
Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : L1, R1, R1, L1, L1, R1.

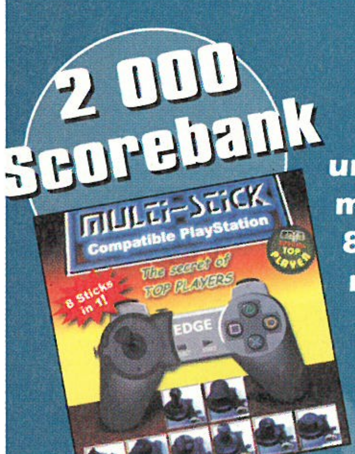


Voiture snake
Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : ○□, R1, R1, ○, L1, ○.

La Scorebank

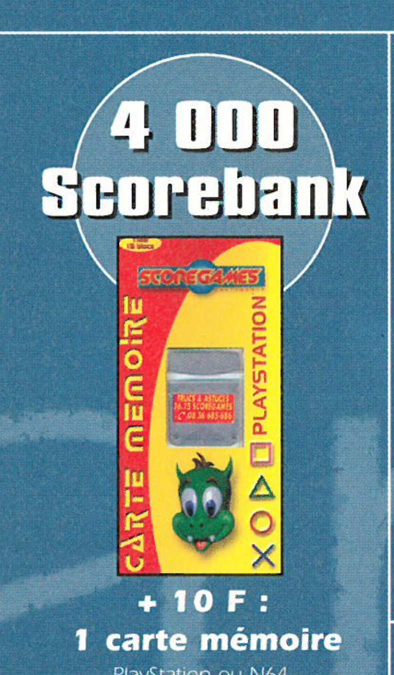
Découpez et conservez précieusement
les billets de 500 Joyscores.
Rendez- vous dans les boutiques Score-Games*
où vous pourrez vous procurer…

2 000 Scorebank



un ensemble multi-stick 8 en 1 pour manette PlayStation

4 000 Scorebank



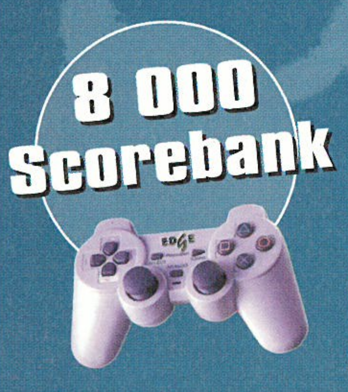
+ 10 F : 1 carte mémoire
PlayStation ou N64

6 000 Scorebank



+ 10 F : 1 manette turbo PlayStation

8 000 Scorebank

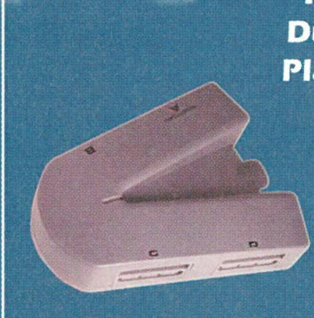


+ 30 F : 1 manette Dual Shock PlayStation
(valeur 199 F)

10 000 Scorebank

+ 50 F : 1 manette Dual shock PlayStation

+





1 multiplayer PlayStation











500 JOYSCORES

SCOREBANK

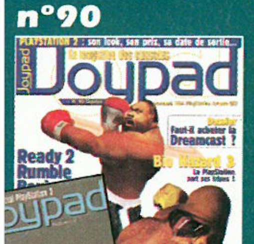




Joypad SCOREBANK

Up-gradez votre Collection

n°90



35 F

EVÉNEMENTS : The Legend of Zelda (N64), Resident Evil 3 (PS)
REPORTAGE : ECTS 99
ZOOMS : Wild Arms 2nd Ignition (PS), Golf 2 (PS), Gundam Side Story 0079 (DC)...
TESTS : Ready 2 Rumble Boxing (DC), Sega Rally 2 (DC), Sled Storm (PS), Power Stone (DC), Tonic Trouble (N64)...
SOL+TIPS : Acro Dancing (DC), Star Wars (N64), Mario Golf (N64), Madden 2000 (PS)...

n°91



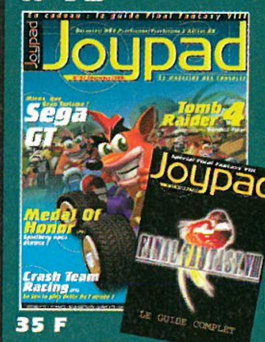


35 F

EVÉNEMENTS : Donkey Kong 64 (N64), DroneZ (DC).
ZOOMS : Bio Hazard 3 (PS), Climax Landers (DC), Front mission 3 (PS), Galerians (PS)...
TESTS : Rayman 2 (N64), Worms Armageddon (PS), FFVIII (PS), Knock Out Kings 64 (N64), FIFA 2000 (PS), No Fear (PS)...
SOL+TIPS : WCW Mayhem (N64 et PS), Re-volt (N64), Centipede (PS), South Park (PS), Soul Reaver (PS)...

n°92

REPORTAGE : Die Hard Trilogy 2 (PS).
DOSSIERS : Noël 99 Une moisson de cadeaux, Le Net et la Dreamcast.
ZOOMS : Silent Bomber (PS), wprism (PS), Jojo's Bizarre Adventure (PS)...
TESTS : Tomb Raider 4 (PS), Soul Calibur (DC), Medal of Honor (PS), Donkey Kong 64 (N64) L'Amerzone (PS), Starcraft 64 (N64)...
OL + TIPS : Ready 2 Rumble Boxing (DC), Tony Hawk's Skateboarding (PS)...



35 F

n°93

CADEAU : booklet 32 Le guide des jeux de l'an 2000.
EVÉNEMENTS : Gran Turismo 2 (PS), Crazy Taxi (DC), MediEvil 2 (PS), MDK 2 (PS).
ZOOMS : Chrono Cross (PS), Maken X (DC), Virtual On (DC).
TESTS : F1 world Grand Prix (PS), Ace Combat 3 (PS), Resident Evil 2 (N64), Tignes MTV (PS), NFL Quaterback (DC)...
SOL + TIPS : NFL Xtreme (PS), Stunt Copter (PS), GTA 2 (PS).



35 F

n°94



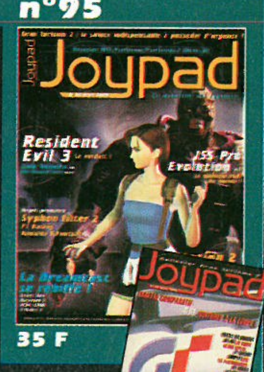
35 F

CADEAU : Le booklet de 64 pages sur Pokémon
EVÉNEMENTS : La PlayStation 2 et Namco (PS2), De Sang Froid (PS), Bio Hazard Code Veronica (DC),
ZOOMS : Shenmue (DC), Koudelka (PS), D2 (DC), Street Fighter III W Impact (DC), Street Fighter EX 2 Plus (PS), Parasite Eve 2 (PS)...
TESTS : Gran Turismo 2 (PS), Eagle One (PS), Toy Story 2 (PS)...
SOL + TIPS : Rainbow Six (N64), Vigilante 8 Second Offense (PS), Tomb Raider 4 (PS), Tomorrow Never Dies (PS)...

n°95



EAU : 64 pages spéciales pour tout savoir sur les astuces de Gran Turismo 2.
EVÉNEMENTS : Syphon Filter 2 (PS), V-Rally 2 (DC).
EPORTAGES : F1 Racing (N64, PS, GBC, DC).
OMS : Vagrant Story (PS), Valkyrie Profile (PS), Chôkôsenki Kikaioh (DC), Bio Hazard (DC)...
TS : RE 3 Némésis (PS), ISS Pro Evolution (PS), Rayman 2 (DC), Rally Championship (PS) Rollcage Stage 2 (PS)...
OL + TIPS : Crazy Taxi (DC), Soul Reaver (DC), Army Men 3D (PS), Killer Loop (PS)...



35 F

FAITES VITE !

LES ANCIENS NUMÉROS DE JOYPAD S'ÉPUISENT LES UNS APRES LES AUTRES...

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

• **Je commande le(s) numéro(s)**
(cochez la case correspondant au numéro souhaité)

63 64 65 66 67 68 69 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81
82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95

A 35 F le numéro (frais de port gratuit). Soit un total de .... F

+

RANGEZ VOS MAGAZINES

• **Je commande .... reliure(s) à 69 F l'unité. Soit un total de .... F**

MONTANT TOTAL A RÉGLER PAR CHÈQUE A L'ORDRE DE JOYPAD :

Nom ....

Prénom ....

Adresse ....

Code Postal |_|_|_|_|_| **Ville** ....

....

ENVOYEZ-NOUS TOUT ÇA SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :
JOYPAD - SERVICE VPC - BP 4 59718 LILLE CEDEX 9

Courrier des lecteurs

Un vent de révolte et d'amour a soufflé. Vous êtes nombreux et vous n'êtes pas tous contents. Les jeux étaient mieux avant (nostalgie). Nous devrions vous accorder plus la parole (militantisme). O.k., nous comprenons. Les coups de gueule sont plus qu'autorisés, alors lâchez-vous ! Dès le mois prochain, vous remarquerez ainsi quelques changements car Joypad reste avant tout votre mag. Et encore merci, camarades, d'avoir participé au grand Manifeste du Parti Joypadien...

Premier coup de semonce

Moi, Sopalin, je suis là, clapotant sur mon joli clavier, me délectant les oreilles d'un titre de Britney Spears. Mais voilà, en fait, je voulais pousser un coup de gueule. Au début, il devait concerner Joypad en général. À cette époque, Joypad vivait une période de décadence où la connerie avait déserté ses pages. Heureusement, grâce à Gollum, Willow et Elwood, elle est de retour, pour mon plus grand plaisir. Bon, alors, si tout n'est pas encore parfait, maintenant mon coup de gueule s'en va flâner du côté de la rubrique « courrier », tant je trouve les dilemmes des lecteurs pas intéressants du tout. Le courrier est un espace de liberté où les coups de gueule (j'insiste) devraient être rejoints par les éloges. Alors d'accord, je passe pour un chieur rétrograde mais j'assume. Lecteurs exprimez-vous ! Ecrivez avec vos tripes, soyez originaux, et découvrez par la même occasion le plaisir de l'écriture. C'est un plaisir que j'ai découvert et que j'estime bafoué le plus clair du temps !

SOPALIN, DU WORLD WIDE WEB

Tout d'abord, mes condoléances pour ton nom. Pas drôle à porter tous les jours, surtout lorsqu'il pleut, mais bon... Bravo aussi pour tes goûts musicaux, qui me rappellent avec une fausse émotion cette arnaque monumentale qu'est Stepping Stage sur Play2. Des clips plus ringards, tu meurs, genre « vous aussi, invitez vos copines de palier à tourner dans un clip bien pourri ». Mais bon, tous ces détours ne servaient qu'à masquer ton coup de gueule, ce qui est bien vu car je me suis fait avoir comme une buse. Ah la la ! les valeurs de franchise se perdent, la fourberie règne. Ainsi, donc, tu n'apprécies pas les débats à forte teneur philosophique de tes « amis lecteurs ». Dommage, car cela ne risque d'évoluer qu'à une seule condition : qu'ils changent le contenu de leurs lettres ! Dans le fond, tu sais, nous pourrions tous inventer plein de courrier supra intellectuel ou supra débile (au choix, on tournerait tous les deux mois) mais le but du courrier n'est-il pas de répondre à « vos » questions ? Désolé mais là, je marque 10 000 points. Nous publions les interrogations qui reviennent le plus souvent et qui, de ce fait, semblent intéresser le plus grand nombre. Car nous sommes une grande famille unie par des liens sacrés mais ineffables qui... Oh le lourd, je sais. Quoi qu'il en soit, tu as juste supra raison lorsque tu exhortes les autres lecteurs (hé ho ! On parle de vous les gars !) à s'exprimer avec leurs tripes, à tout donner, à écrire des romans. C'est vrai que nous préférons répondre à des questions brûlantes et passionnelles que nous expliquer sur des notes, ou dire « Oh tu sais oui, la Dreamcast processeur, mais la Dolphin tri-filtering ». Nous verrons bien si ta parole sera écoutée, frère Sopalin...

Zik Pad, kezako ?

A en croire la quantité astronomique de courrier reçu, vous semblez vous intéresser de plus en plus aux musiques de jeu. Ouf, je ne suis donc pas seul, ce qui soulage quelque part. Le dossier qui leur était consacré dans le Joypad 93 aurait-il attisé votre curiosité ? Probablement. En tout cas, c'est pour répondre à cette attente (eh oui, on vous écoute lorsque vous vous exprimez de manière aussi unanime), il nous a paru nécessaire de dédier une nouvelle rubrique à ce genre de musique. Zik Pad va bientôt voir le jour. Mais voilà, comme cette rubrique ne débutera que le mois prochain, hop, profitez-en pour m'envoyer vos remarques et envies de mélomane exigeant. Une seule adresse : jchieze@hfp.fr en spécifiant dans votre mail « Rubrique Zik Pad ». Astiquez vos platines CD et en route maestro !

Dali, Picasso, Warhol, Alk

Hello, je suis étudiant à l'école d'art de Lausanne, et je travaille ce semestre sur le rapprochement entre image du réel et création numérique... Ma dernière création est une photo (GBcam) d'écran de Gran Turismo 2. Entre deux images, on devine une cinquième roue. Il y a un lien très ténu entre le monde de l'art contemporain et celui des core-gamers (auquel, dans une mesure certaine, j'appartiens). Au premier semestre de cette année, j'ai transposé dans la réalité physique les armes de Silent Hill. En parallèle, je réalise un dallage de PlayStation moulées en plâtre. Vous n'imaginez pas la dimension que ça prend, la gueule que ça a. Une Playstation, comme signe constructif... puissant.

ALK DE LAUSANNE, APPAREMMENT

Lausanne, le lac Léman. Pas trop mal comme endroit pour bosser. Quant à Levallois-Perret, ma foi, son charme m'étonnera toujours. Bon, sinon, le rapprochement de l'image du réel et la création numérique, voilà un sujet intéressant. Oui, enfin, le seul petit problème, c'est que l'image Game Boy que tu nous as envoyée, oui celle censée représenter la photo d'un écran de Gran Turismo, eh bien, grâce à elle, tu viens de gagner ta place dans une galerie d'art abstrait. Mais c'était le but, enfin rassure-nous. De l'art assurément, surtout que tu sembles être un récidiviste. Allez, je te propose une fresque de cartouches Nintendo 64, en opposition avec la face noire mais rayée des CD PlayStation, histoire de mettre en évidence la fuite du temps en milieu urbain. Un portrait de Pikachu, entièrement réalisé à la sciure de bois de couleur bleue bien sûr, me paraît aussi fort intéressant pour souligner l'appétit féroce du capitalisme. Tandis qu'une poterie reprenant le design de la Dreamcast me paraît adaptée pour mieux faire sentir la compression irréelle de la matière tellurique confrontée aux nouvelles technologie. Tiens-nous au courant.

Ah ! de mon temps...

Je vous écris pour vous faire partager une petite expérience récente. Il y a quelques semaines, j'ai commencé Fear Effect. D'abord séduit, je me suis finalement rendu compte que je ne me faisais pas à sa jouabilité bien trop lourde. Défaut que l'on retrouve sur beaucoup de jeux Play, soit dit en passant. Une fois arrivé au premier boss, j'ai laissé tomber. Donc, en fin de compte, je me suis acheté le dernier Tomb Raider sur Dreamcast, et Tetris sur Game Boy pour ma copine parce qu'elle me gonflait à monopoliser ma Play pour jouer à Bust A Move. Au bout de deux heures à me taper Lara, j'ai à nouveau jeté l'éponge. Au final, on s'est retrouvé, ma copine et moi, à faire du Game Boy et là, enfin, j'ai pu me détendre avec un jeu vidéo. En clair, tout le monde sait que l'arrivée de la PlayStation a modifié notre façon de jouer. Les jeux proposent maintenant plus de profondeur et sont en général plus matures, ce qui n'est pas un mal. Mais en contrepartie, bien souvent, ces progrès se sont faits au détriment du gameplay, la profusion de boutons sur les manettes n'aidant pas à la manipulation. Bref, maintenant, c'est trop souvent compliqué et, forcément, on prend moins de plaisir. Heureusement qu'il reste certains éditeurs qui continuent à privilégier l'ergonomie. Prenez Nintendo, par exemple. Tous leurs jeux proposent un gameplay optimal et rien que pour ca, Nintendo restera longtemps pour moi l'éditeur numéro un.

F.CASSIER DE QUELQUE PART

C'est amusant mais RaHaN, qui est en train de lire par-dessus mon épaule, fait des yeux qui terroriseraient même une limace fraîchement écrasée par un 33 tonnes, et en profite pour me massacrer l'épaule tant il paraît stressé par ta remarque. J'imagine que c'est lié à Fear Effect mais j'ai surtout l'impression que cette divergence d'opinion pourrait me valoir un séjour à l'hosto, vu la longueur de ses ongles. Waah, plus jamais ça ! Ce qui est encore moins drôle, c'est qu'en t'en prenant aussi à Lara, Chris commence à son tour à me faire la gueule. Tu veux vraiment que je me prenne des pains ou quoi ? Remarque, lorsque tu dis que la Play a modifié la façon de jouer, je ne peux qu'approuver tant la réalité virtuelle est effectivement une belle avancée technologique, et ceci grâce à Sony. J'aime bien aussi leur approche des capteurs sensoriels que tu disposes derrières les lobes des oreilles. En revanche, sur la question des boutons, si je compte bien (et je compte bien, j'ai même pris une calculatrice alors bon), le pad traditionnel de la PlayStation n'a que deux boutons de plus que celui de la Super Nintendo que tu adules. En outre, tout le monde n'arrête pas de se plaindre de l'insuffisance de boutons de la manette Dreamcast, alors faudrait vous mettre d'accord les gars ! Plus de boutons signifie plus de possibilités, plus d'interactivité, plus d'immersion dans le jeu si cela est bien réalisé, comme dans Metal Gear Solid, l'Odyssée d'Abe, ISS Pro Evolution. C'est vrai, méfions-nous des cas extrêmes, mais par exemple, note que le dernier Zelda utilisait presque tous les boutons de la manette, soit une dizaine. Euh ! es-tu donc vraiment sûr que ton problème vient du nombre de boutons à employer, ou plutôt tout simplement de tes goûts en jeu vidéo ? Lorsqu'on aime, n'est-on pas prêt à faire un effort de mémorisation ?

Pour nous contacter

LA RÉDACTION : redacpad@club-internet.fr

T.S.R. : morisse@club-internet.fr
TRAZOM : trazom@club-internet.fr
GREG : ghellot@hfp.fr
GOLLUM : jchieze@hfp.fr
CHRIS : cdelpierre@hfp.fr
ELWOOD : ftarrain@hfp.fr
RAHAN : gszriftgiser@hfp.fr
KENDY: kendy@cybercable.fr
WILLOW: willow@cybercable.fr
JULO: julo@wanadoo.fr

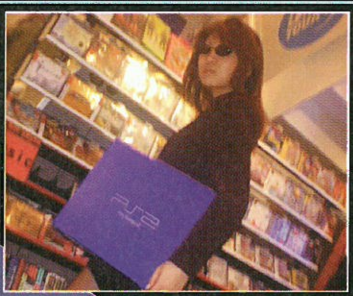
Pour nous écrire

Joypad, courrier des lecteurs,
124, rue Danton, TSA 51004,
92538 Levallois-Perret Cedex

Keiko forever

Bravo et félicitations pour le sympathique booklet sur la PS2 en supplément du Joypad n°96. Non, non, c'est franchement du bon boulot. Clair, concis, synthétique, bien rédigé, voilà un supplément agréable à lire (ceci ne veut pas dire que les autres étaient pourris, loin de moi cette idée). Encore bravo... Mais bon, franchement, comment puis-je joindre la délicieuse Keiko, et lui transmettre de jolis mots d'amour en ces belles journées printanières ? Et puis, pourriez-vous simplement lui dire qu'elle est très mignonne et qu'elle semble très gentille et sympathique.

REYNALD TUILLET, LECTEUR TIMIDE DE JOYPAD



Nous tenons, à ce sujet, à remercier Japan Airlines, et le resto « Sushi Mania », sans qui rien n'aurait été possible. Hein, Keiko ? Mais, quoi ? Ah ! je comprends mieux, quelle surpuissance Reynald ! Comment t'es un mec trop romantique toi. Allez, il faut tout donner. Mais juste un truc, tes histoires sur notre booklet formidable et tout et tout, euh, c'était pas du baratin juste pour en arriver au cas Keiko quand même ? Allez, rassure-nous. Non parce que sinon, pas trop cool finalement ! En tout cas, tu confirmes que Joypad se transforme en agence de rencontre internationale. Quelle apothéose ! Le pire, c'est que nous avons reçu des dizaines de messages de cet ordre. Keiko a fait un carton, c'est une évidence. Nous l'avons donc contacté pour qu'elle se présente un peu mieux. Je lui passe la plume : « Je m'appelle Keiko Iiyobe et je suis née le 27 septembre 1977. Oui, oui, j'ai bien 22 ans et je mesure 1,67 m. J'adore les fraises bien rouges et bien fraîches. Hum. Actuellement, je fais de la télé et je prépare un premier CD, mon rêve restant de devenir actrice comme mon modèle, Audrey Hepburn. Allez, puisque c'est vous, je peux vous avouer que je suis célibataire en ce moment, et que j'aimerais bien rencontrer un copain français. En attendant, je vous embrasse tous tendrement, en espérant que vous n'hésiterez pas à m'écrire ». Véridique ! Messieurs les gentlemen, vous savez donc ce qu'il vous reste à faire et comptez sur nous pour faire suivre votre courrier.





On continue l'escapade vers le sonore, avec deux kits enceintes et subwoofer de chez CD Service, de quoi réparer vos CD audio, et même vos jeux et vos DVD endommagés, et pour le plus traditionnel, de la memory card et de l'accessoire Game Boy. Je vous mets autre chose, ma p'tite dame ?

Dans le monde du son



Memory Card 2 Mb

D'expérience, nous conseillons toujours les bonnes vieilles memory cards officielles Sony, la plupart des systèmes grande capacité ayant prouvé qu'ils ne sont pas toujours très fiables pour vos précieuses sauvegardes. Guillemot s'y essaie pourtant, en proposant des versions offrant deux fois plus de mémoire que les memory classiques. En fait, les cartes utilisent le système des pages (préférable à celui de la compression de données). On passe d'une page à l'autre par une manipulation simple à la manette (R1+Select pour la page de droite, L1 plus select pour la page de gauche). Deux led permettent de savoir sur quelle page on se trouve. De ce qu'on a pu en voir, le système semble fiable, mais nous n'avons pas pu évidemment les tester en utilisation prolongée. Sachez que vous pourrez les trouver en différents packages, solo ou par trois. Apprenez également que des modèles 4 Mb existent déjà. Un produit qui offre, en outre, un prix particulièrement bas, ce qui le rend très intéressant.

Distributeur : Guillemot
Prix : 69 F (l'unité) 169 F (par 3)
Machine : Dreamcast

Mini Light

Un petit accessoire sympathique pour la Game Boy : une mini-lampe auto-alimentée par la console. C'est mignon tout plein, et surtout carrément donné ! Bon, il est évident que l'éclairage n'est pas optimal, mais au moins, vous n'avez pas à vous taper une seconde carrosserie pour votre Game Boy. En revanche, cette petite lampe étant alimentée par les piles de la console, elle vous bouffera un peu d'autonomie. A éviter si vous êtes en fin de batterie et de niveau ! Par contre, dans un train mal éclairé à la tombée de la nuit, l'accessoire peut se révéler très utile, si vous l'orientez correctement pour éviter les reflets. Une idée sympathique, surtout au niveau du prix, même si ça ne vaut pas beaucoup plus...

Distributeur : Big Ben
Prix : 49 F
Machine : Game Boy

